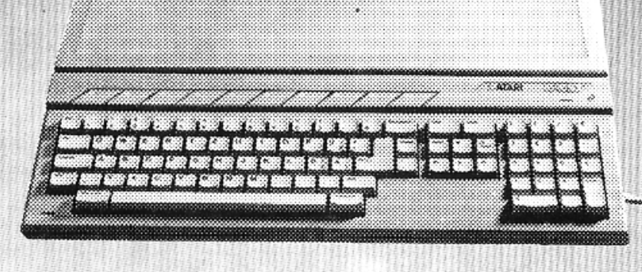



DM 4.50 SFR 6.00 ÖS 55

3
Mai/Juni
89





DAS ATARI MAGAZIN VON USERN FÜR USER

**LISTING:**
**Kennen Sie Tetris?**

**LOGISCH:**
**Wieder neue PD-Software**

**LEHRGANG:**
**Fliegen mit CAD-3D**

**LÖSUNG:**
**Kings Quest IV und Larry II**

**ÜBER 280 PD-DISKETTEN**

# EDITORIAL

Liebe Leserinnen und Leser,

wenn Sie heute die neue ST Vision durchblättern, so wird Ihnen sicherlich auffallen, daß sich am Schriftbild 'etwas' geändert hat. Oh nein, wir haben nicht etwa den Computer gewechselt. Wir werden unserem geliebten ST wegen diverser anderer Computer doch nicht untreu werden - keine Bange! Dafür arbeiten wir jetzt aber mit einem anderen DTP-Programm. Wer es bis jetzt noch nicht wußte: Die ersten zehn Ausgaben der ST Vision wurden mit dem Publishing Partner von Softlogik erstellt.

Der Weg der Artikel lief damals wie folgt ab: Artikel geschrieben; DTP-Seite erstellt, ausgedruckt und abphotographiert; Filme entwickelt und fertig war die Druckvorlage. Dabei wurden ab der Ausgabe 7 unsere Matrixdrucker als Druckmedium von einem Laserdrucker abgelöst. Das Ergebnis dieser Aktion waren wunderschöne Buchstaben, denen man ihre 300 bis 360 dpi leider nur allzugut ansah.

Diese Zeiten gehören jetzt endlich der Vergangenheit an. Ab sofort erstellen wir nämlich unsere Seiten mit dem DTP-Programm Calamus von DMC. Dies bringt uns unter anderem den großen Qualitätsvorteil, daß wir nicht mehr länger von der geringen Auflösung unserer Drucker abhängig sind. Denn die Calamus-DTP-Seiten können direkt an einen Linotronic Fotosatzbelichter verfüttert werden, der dann direkt die als Druckvorlage benötigten Filme erstellt - und das mit einer mehr als sechs mal besseren Auflösung, als wir sie mit unseren Druckern erzielen konnten. Aber wem sage ich das, Sie sehen es ja selbst - schwarz auf weiß.

Wenn Sie dieses Heft in Händen halten, schreiben wir bereits Mai. Erlauben Sie mir aber dennoch, daß ich hier noch ein paar Worte über unser letztes ST Vision Meeting vom März verliere. Es grenzt beinahe an ein Wunder, daß dieses Treffen überhaupt stattfinden konnte. Denn wegen einem äußerst unangenehmen Mißverständnis zwischen der Stadtverwaltung Wiesbaden und ST Vision konnte das Meeting nicht an seinem geplanten Ort stattfinden. Dies erfuhren wir leider erst am Samstag den 04.03.89. Also blieben uns keine 24 Stunden, um entweder Ersatz zu finden oder - ein Ding des Unmöglichen - das Treffen abzusagen. Um 21.00 hatten wir dann tatsächlich noch einen Raum in der Nähe gefunden.

Diejenigen, die am Sonntag dann kamen, oder soll ich besser sagen, den Weg zu uns fanden, haben sich sicherlich über die ungewohnten Räumlichkeiten gewundert. Da alles sehr sehr kurzfristig ablief, hatten wir natürlich nicht die nötige Zeit, um ganz Biebrich mit Wegweisern zum neuen Treffpunkt zu versehen. Stattdessen hängten wir an der Galatea-Anlage ein großes Schild auf, das mittels 'Straßenkarte' den neuen Treffpunkt kundtat.

Ergänzt wurde das ganze dann noch durch einige Wegweiser, die wir auf dem Weg von der Galatea-Anlage zum neuen Quartier anbrachten. Mit einem hatten wir allerdings nicht gerechnet, nämlich daß ein uns äußerst wohlgesonnener Zeitgenosse am Nachmittag unser schönes Plakat kurzerhand in den nächsten Mülleimer beförderte. Dank einiger ST Vision Freunde, die dennoch per Schnitzeljagd an diesem Tage zu uns fanden, erfuhren wir von diesem Mißgeschick.

Frei nach dem Motto "Feind erkannt - Gefahr gebannt !" verfahrend, wanderte unser Schild wieder aus dem Papierkorb an seinen alten Platz zurück. Und um weitere Fluchtversuche desselben zu verhindern, wurde eine 'Schildwache' eingeteilt, die fortan bis zum Ende des Treffens für klare Verhältnisse sorgte. Die Dunkelziffer derer, die das Schild nicht sah und deshalb sicherlich verärgert unverrichteter Dinge wieder abzog, ist uns nicht bekannt. Dem dennoch herrschenden Andrang zufolge nehmen wir jedoch an, daß sie nicht sehr hoch war.

Unser nächstes Meeting Mitte Mai findet nun aber wirklich wieder in den Galatea-Anlagen statt. Noch einmal lassen wir uns nicht mehr so verschaukeln. Nun wünsche ich Ihnen aber viel Spaß beim Durchstöbern unseres neuesten Machwerks...

Ihr Michael Schütz

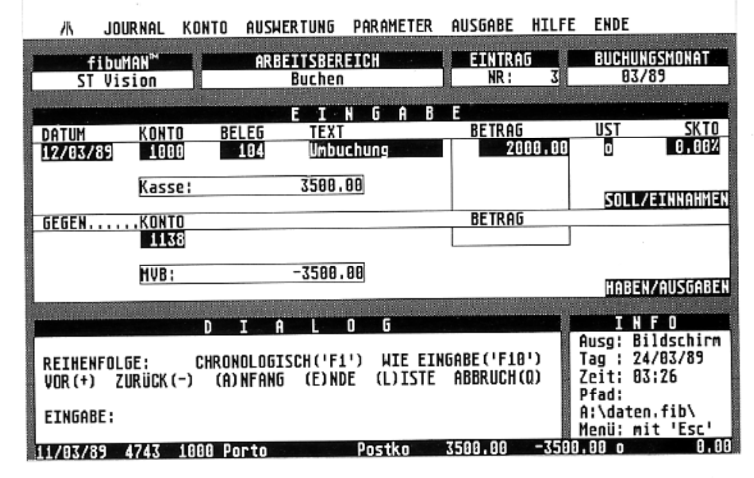
# IN DIESER AUSGABE

## Neues vom Spectre 128 Seite 11

Auf der CeBIT kursierten Gerüchte, daß Atari eventuell mittels Stacey und Spectre den ersten Mac-kompatiblen Laptop präsentieren würde. Die Firma Advanced Applications Vicenza führt(e) Verhandlungen mit renomierten Mac-Softwareproduzenten über spezielle Spectre/Mac Software. Keine Frage - ST & Spectre sind der Renner. Wir stellen Ihnen heute die neue Spectre Version 1.75 vor.

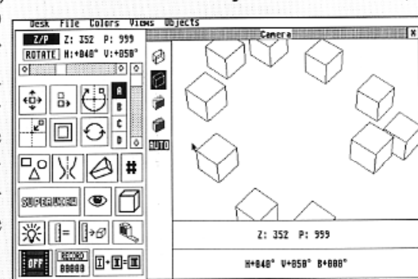
## fibuMAN Version 3.0 Seite 14

Es ist wohl unumstritten, daß es außer Spielen auch eine große Menge an professionellen Anwendungsprogrammen für den ST gibt. Eines davon ist der Finanzbuchhaltungsmanager fibuMAN. Wir testen für Sie heute die Version 3.0 des bisher besten konkurrenzlosen ST Fibu-Programmes.




## Cyber-Lehrgang Teil VI Seite 21

Auch diesmal hat unser Cyber-Experte Oliver Saalfeld wieder tief in seine CAD-3D Trickkiste gegriffen. Im Teil VI unseres Cyber-Lehrganges, der den Titel Kamerarundflug trägt, zeigt er Ihnen ein paar Kniffe bei der Steuerung der Kamera(s). Lesen Sie also ab Seite 21, wie einfach es mit Cyber-Control ist, Kameras im CAD-3D Universum längs einer vorgegebenen Strecke zu bewegen. Die dafür nötigen Listings können Sie auch diesmal wieder abtippen oder fertig auf einer neuen PD-Diskette erstehen.



## Skyplot Plus II Seite 37

Holen Sie sich den Sternenhimmel in Ihr eigenes Wohnzimmer. Skyplot II Plus aus dem Heim Verlag macht es möglich. Schon die erste Version dieses Programmes war ein Renner, aber was dieses Update so alles bietet, ist wirklich sensationell. Egal ob Sie sich Finsternisverläufe anschauen wollen, oder einfach nur verschiedene Planetenkonstellationen darstellen wollen. Lesen Sie unseren Testbericht auf Seite 37ff.

## War in Middle Earth Seite 42

Dieses neue Spiel der englischen Firma Melbourne House versetzt Sie in die Zauberwelt von J.R.R. Tolkien's 'Herr der Ringe'. Helfen Sie Frodo, Sam, Pippin, Gandalf und ihren Freunden im Kampf gegen die Boten der Dunkelheit. Dirigieren Sie die freundlich gesinnten Armeen und überzeugen Sie noch neutrale Armeen, in den Kampf zu Ihren Gunsten einzusteigen. Ein wirklich tolles Spiel mit teilweise sehr schönen Grafiken.



## Public-Domain-Sonderteil Seite 47

Auch in dieser Ausgabe darf natürlich unser ausführlicher PD-Teil nicht fehlen. Neben Vorstellungen von unter anderem PegaFAKT, VanTerm und einem Modula II Compiler haben wir diesmal auch ein paar Super-Sonder-Disketten anzubieten, die randvoll mit Topprogrammen aus unserer Library angefüllt sind.




### GRUNDLAGEN



### BUCHBESPRECHUNGEN



### SONDERTEIL OMIKRON.BASIC



### PUBLIC DOMAIN SOFTWARE



### STÄNDIGE RUBRIKEN

## Shinobi–Master Ninja

### Neues Spiel von Virgin Games

Virgin Mastertronic wird Mitte des Jahres ein neues Karatespiel mit dem Namen Shinobi - Master Ninja auf den Markt bringen. Shinobi heißt auf Deutsch soviel wie Stärke und die werden Sie brauchen, wenn Sie dieses Spiel erfolgreich bewältigen wollen.

In Shinobi übernehmen Sie die Rolle eines Master Ninja, der als Geheimagent für die Regierung arbeitet. Eine Terrororganisation, die sich Ring der Fünf nennt und von fünf gefürchteten Ninja-Kämpfern geleitet wird, hat die Kinder von fünf Staatsoberhäuptern entführt. Jedes der Kinder wird an einem anderen Ort festgehalten. Ihre Aufgabe besteht natürlich darin, die von Ninja-Kämpfern bewachten Kinder unter Einsatz von Händen, Füßen, Schwertern und Wurfsternen zu befreien. Daß Sie dabei auch gegen die Oberhäupter des Rings der Fünf antreten müssen, versteht sich ja von selbst.

Das Spiel wird Mitte des Jahres für die ST-Reihe erscheinen. Bilder der Sega-Version kann man im neuesten Videoclip der Gruppe Depeche Mode 'Everything Counts' sehen.

## Vindicators

### ST Umsetzung des Arcade Games

Rushware, die Softwarefirma, die von sich selbst behauptet, immer im Trend zu liegen, hat im April mit Vindicators eine originalgetreue Umsetzung des bekannten Atari-Spielautomaten auf den ST-Spiele-Markt geworfen.

Vindicators versetzt Sie in das Jahr 2525. Eine Armada von 14 außerirdischen Raumstationen nähert sich mit wie immer äußerst unfreundlichen Absichten der Erde. Sie bekommen die Aufgabe, mit ihrem SR-88 Strategic Battle Tank, genannt Vindicator, die feindliche Formation zu infiltrieren und durch Deaktivierung der Haupt-Kontrollsysteme zu neutralisieren.

Dabei müssen Sie jeden Winkel der schwer bewachten Korridore der Raumstationen durchkämmen. Auf ihrem Weg müssen Sie permanent dafür sorgen, daß ihr Treibstoffvorrat nicht zur Neige geht. Außerdem können Sie sich auch durch geschicktes Spielen viele Extras, wie z.B. höhere Geschwindigkeit, erweiterte Waffensysteme oder mehr Schußkraft verschaffen.

Der Preis der ST Version soll mit deutscher Anleitung bei DM 59,95 liegen.

# Populous-Der Kampf der Völker

## Das etwas andere Computerspiel von Electronic Arts

Electronic Arts kündigt für April die Veröffentlichung ihres neuen Spieles Populous an. Populous verkörpert dabei ein absolut neues Konzept, das sich in keine der gängigen Spielschubladen pressen läßt.

Das Spiel beginnt mit der Geburt zweier Völker - einer guten und einer bösen Rasse. Beide sind fanatische Anhänger ihrer eigenen Götter und von kriegerischer Natur. Der Spieler übernimmt eines der Völker und seine Aufgabe ist es, die Bevölkerungszahl zu erhöhen, neue Landregionen zu erschließen, neue Technologien zu entwickeln und ... das gegnerische Volk auszurotten.

Populous bietet zum Überblick eine Karte der gesamten Welt an, wobei man auf jeden Punkt der Karte zoomen kann und dann ein herrliches 3D-Bild des ausgewählten Ortes erhält.

Populous kann man gegen den Computer oder gegen einen Freund spielen. Der Clou ist, daß man per Datenkabel oder per Modem auch gegen andere Computer/Menschen spielen kann. So könnte man z.B. einen ST gegen einen Amiga spielen lassen, da das Spiel auch auf diesem Computer läuft.

Populous enthält natürlich auch digitalisierte Soundeffekte, die z.B. die gelegentlich auftretenden Naturkatastrophen wie Erdbeben und Fluten oder die Angriffe von Seeungeheuern und Riesenvögeln untermalen. Eröffnet wird das Spiel aber von einem Superlied des Soundspezialisten Ron Hubbard, das an die mittelalterlichen Gregorianischen Choräle erinnert und somit gleich die richtige Atmosphäre für Populous schafft.

Die im April erscheinende ST Version soll hier in Deutschland DM 79,95 kosten.

mts

# Rainbow Islands

## Telecom Software präsentiert die neuen Abenteuer von Bub und Bob (bekannt aus Bubble Bobble)

British Telecom Soft kündigt an, im Laufe des Jahres die ST Version des Spielhallenhits Rainbow Islands auf den Markt zu bringen. Es handelt sich hierbei um die Fortsetzung des Spieles Bubble Bobble.

Wie schon bei dem Vorgänger so übernehmen Sie auch in Rainbow Islands wieder die Kontrolle über entweder Bub oder Bob, die ja am Ende von Bubble Bobble menschliche Gestalt angenommen haben. Die Freundinnen der beiden werden gefangen gehalten und warten darauf, von Ihnen befreit zu werden. Ihre Aufgabe ist es, sieben Inseln zu überqueren und dabei sieben bunte Edelsteine aufzusammeln.

Anstelle mit Luftblasen schiessen Bub und Bob diesmal mit Regenbögen. Insgesamt kann man 64 Objekte aufheben und dadurch die Anzahl der zur Verfügung stehenden Regenbögen sowie die Geschwindigkeit, mit der sie abgeschossen werden, erhöhen.

Wie schon bei seinem Vorgänger kann man sich auch bei Rainbow Islands wieder Bonuspunkte verdienen und versteckte Inseln entdecken.

Die ST Version von Rainbow Islands wurde mit dem Hisoft Assembler unter der Zuhilfenahme des STOS Entwicklungspaketes entwickelt.

mts

## C.A.S.H. GmbH

Rechtzeitig zur Auslieferung der Auftragsverwaltung Depot stellt die CASH GmbH im März 1989 die neue Version 1.1 von Banktransfer für den Atari ST vor. Dieses Programm erleichtert die mühselige Arbeit, die man sonst mit den Zahlungsträgern hat.

Die neue Version kann jetzt auch Sammler erstellen, unterstützt Großbildschirme und das neue TOS 1.4, ist datenkompatibel zu MS-DOS Rechnern und erlaubt das Abspeichern von Fensterkoordinaten und -größen. Außerdem kann über ein mitgeliefertes Programm zu den 9 Formulartypen jeweils die genaue Formularvariante eingestellt werden.

Banktranfer 1.1 kostet weiterhin DM 298,-. Updates sind bei Einsendung der Originaldiskette für DM 50,- erhältlich.

C.A.S.H. GmbH
Robert-Bosch-Str. 20a
8900 Augsburg

## Markt&Technik Verlag

Ab sofort ist beim Markt&Technik Verlag mit Atari ST MasterCALC ein neues Tabellenkalkulationsprogramm erhältlich. Es handelt sich hierbei um ein leichtbedienbares und sehr leistungsfähiges Tabellenkalkulationsprogramm für den Atari ST, mit dem Tabellen von bis zu 2048 Zeilen x 512 Spalten erzeugt werden können.

MasterCALC läuft voll unter GEM, arbeitet mit einer internen Rechengenauigkeit von 17 Stellen (15 Stellen darstellbar) und verfügt unter anderem über 77 verschiedene Funktionen (inkl. aller Mathematik-, Statistik- und Finanzfunktionen von Lotus 1-2-3, V.2).

Das Programm kommt mit einem gut 200 Seiten starken Handbuch und kostet DM 89,-.

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

## Novoplan GmbH

Die NOVOPLAN Software GmbH hat die Produktpalette rund um ihren Buchhaltungsrenner fibuMAN (Testbericht siehe Seite 14ff.) erweitert.

Ab sofort lieferbar ist das Importmodul zu fibuMAN, ein Zusatzprogramm, das ganz neue Möglichkeiten im Rahmen einer Buchführung schafft. Denn damit kann man jetzt alte oder zusätzliche Journale mit Editiermöglichkeit vor dem eigentlichen Buchungsvorgang in die vorhandene Buchhaltung automatisch einlesen.

Das Importmodul kostet DM 148,- und ist passend zu allen fibuMAN Programmen der Version 3.0 erhältlich.

Im Rahmen des Updates von fibuMAN 2.0 auf 3.0 entwickelte NOVOPLAN auch einige Zusatzprogramme zu fibuMAN. Eines davon ist die BWA, die Betriebswirtschaftliche Auswertung für fibuMAN e zum Preis von DM 78,-, die die schnelle und übersichtliche Gegenüberstellung von Kosten und Erträgen mehrerer Monate ermöglicht.

In wenigen Wochen wird außerdem eine neue fibuMAN Version auf den Markt kommen, die nicht nur über einen frei definierbaren Kontenrahmen mit 100.000 Konten verfügt, sondern bei dem auch die Unterpunkte in Bilanz und GuV vom Anwender selbst verändert werden können.

Trotz dieser freien Definierbarkeit der Konten weist fibuMAN nach wie vor selbstätig auf unsinnige Buchungen hin. Der Preis wird der gleiche sein wie der von fibuMAN 3.0. Updates sind gegen Einsenden der Originaldiskette für DM 50,- erhältlich.

Das bereits vor einiger Zeit angekündigte Fakturierungsprogramm faktuMAN hingegen wird noch eine Weile auf sich warten lassen.

NOVOPLAN Software GmbH
Hardtstr. 21
4784 Rüthen 3

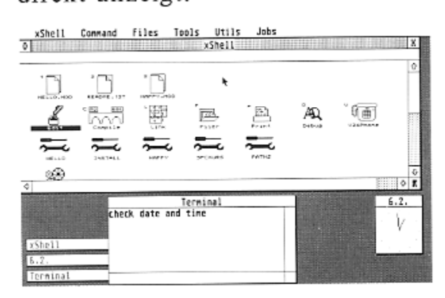
# SPC Modula-2

## Ein professionelles Entwicklungssystem

Modula-2 ist eine moderne Sprache, die erst 1977 entwickelt wurde und langsam Pascal ersetzt.

Wem die Programmiersprache C zu maschinennah ist, der sollte sich, bevor er auf BASIC umsteigt, den SPC Modula-2 Compiler der Firma Advanced Applications aus Karlsruhe ansehen. Geschwindigkeit ist Trumpf, dies gilt vor allen Dingen für Compiler. Bei SPC Modula wurde gezielt darauf hingearbeitet, die Übersetzungszeiten möglichst kurz zu halten. Dies wurde sehr erfolgreich durch einen schnellen Compiler und einen integrierten Linker erreicht.

Als Entwicklungsumgebung steht die gewohnte Shell mit Pull-Down-Menüs zur Verfügung. Um die Programmtexte zu erstellen, ist ein Editor im Lieferumfang enthalten. Dieser läßt jedoch in punkto Verarbeitungsgeschwindigkeit etwas zu wünschen übrig. Zur Behebung von Fehlern im Programm steht ein Debugger zur Verfügung, der z.B. bei Laufzeitfehlern die fehlerhafte Programmzeile im Sourcecode direkt anzeigt.




Im Lieferumfang sind 3 Disketten, eine kleine Zeitschrift und ein sehr umfangreiches Handbuch enthalten. SPC Modula-2 ist für DM 399,- erhältlich bei:

Advanced Applications Viczena GmbH, Sperlingweg 19, 7500 Karlsruhe 31.

kuw

# Die Hotz Box und der ST - Ein neues Produkt revolutioniert den ganzen MIDI-Markt

Der Schauplatz war die NAMM Show 1989 (National Association of Music Merchandisers), die vom 19 bis 22 Januar 1989 im Anaheim Convention Center abgehalten wurde. Diese Show ist die größte Musikmesse in den USA und ATARI war dort genau wie schon letztes Jahr mit einem großen Stand vertreten.

Ein Produkt zog bei seiner Präsentation immer wieder große Besuchermengen an den Atari Stand heran. Es handelte sich hierbei um die Hotz Box der Firma H.I.T.S. (Hotz Instrument Technology Systems). Das Produkt wurde von seinem Entwickler Jimmy Hotz und von Mick Fleetwood, dem Kopf der bekannten Popgruppe Fleetwood Mac, vorgeführt.

Die Hotz Box verfügt über eine riesige flexible musikalische Palette, die es seinem Benutzer ermöglicht, schon nach sehr kurzer Einarbeitungszeit die schönsten Melodien zu erzeugen.

Auf der NAMM Show bestand die Hotz Box aus vier Mega ST4 Computern und drei Keyboard-ähnlichen-Geräten. Letztere verfügten nicht über die ansonsten Keyboard-typischen Klaviertasten. Die Oberfläche dieser 'Instrumente' war druckempfindlich, ähnlich wie bei einer Folientastatur und Teile davon waren markiert. Bei den Vorführungen begleiteten Hotz und Fleetwood digitalisierte Teile von bekannten Musikstücken auf den 'Keyboards'.

Um die Einfachheit der Instrumente zu demonstrieren, wählte Hotz von Zeit zu Zeit eine Person aus dem Publikum aus, die nach kurzer Einweisung (ca. 1 Minute) in die Hotz-Box die beiden Musiker auf dem dritten Keyboard begleiten durfte. Die musikalischen Resultate waren wirklich erstaunlich.

Die Möglichkeiten, die sich mit der Hotz Box eröffnen, sind einfach sensationell. So könnte dieses Instrument zum Beispiel den Musikunterricht in den Schulen revolutionieren. Aber auch im professionellen MIDI- Sektor wird dieses Produkt, daß H.I.T.S. in Zusammenarbeit mit ATARI vermarkten will, für Aufruhr sorgen.

# Neue Produktankündigungen aus dem Ausland

ADVANT-GARDE SYSTEMS
381 Pablo Point Drive
Jacksonville, Fl. 32225

Der Hersteller des Software-IBM-Emulators PC-Ditto hat für das dritte Quartal 1989 mit PC-Ditto II seinen ersten Hardware-IBM-Emulator angekündigt. Das neue Gerät soll mit 4.77 MHz getaktet sein und damit an die Geschwindigkeiten eines XT heranreichen.

PSYGNOSIS LTD.
1st Floor, Port of Liverpool Bldg.
Liverpool L3 U.K.

Das neueste Werk von Psygnosis heißt Captain Fizz meets the Blaster-Trons. Es handelt sich dabei um ein reines Actionspiel, bei dem Joystickakrobatik und schnelle Entscheidungen gefordert sind. Das besondere an Captain Fizz ist, daß es über eine Spieloption für zwei Spieler verfügt, bei der sich beide simultan durch die 22 überaus schwierigen Levels schießen müssen.

MICHTRON
576 South Telegraph
MI 48053, USA

Nachdem GFA Basic seit einiger Zeit von ANTIC Software in den USA vertrieben wird, hat der frühere Distributor MichTron kurzerhand den Vertrieb eines neuen Basic-Dialektes übernommen. Es handelt sich dabei um das hier in Deutschland zur Zeit noch relativ unbekannte HiSoft BASIC, das zu dem bekannten Microsoft Quick-BASIC 3 für PC's kompatibel ist. HiSoft BASIC arbeitet in allen drei Auflösungen und verfügt über einen GEM Editor. Selbstverständlich hat man von HiSoft BASIC aus auch Zugriff auf alle GEM, AES und VDI-Routinen sowie BIOS, XBIOS und GEMDOS. Zur Zeit sind bereits zwei verschiedene HiSoft BASIC Versionen in den USA für den ST erschienen: Die HiSoft BASIC Grundversion für US$ 79.95 und HiSoft BASIC Professional mit vielen zusätzlichen Features für US$ 195.

XANTH Software
600 First Avenue
Seattle, WA 98104, USA

Wer kennt nicht mindestens eines der vielen Machwerke dieser Atari Spezialisten? Sie sind verantwortlich für viele bekannte Atari XL/XE und ST Demos, wie z.B. Fuji Boink und Shiny Bubbles. Ihr größter Erfolg bisher war MIDI-MAZE, das Spiel bei dem bis zu 16 STs über die MIDI-Schnittstellen miteinander verbunden werden und dann im Irrgarten die Post abgeht. XANTH Software hat jetzt bekannt gegeben, daß dieses Kultspiel in Kürze auch für die 8-bit Atari Computer erhältlich sein wird. Das Programm steht kurz vor der Fertigstellung und soll noch in diesen Sommer veröffentlicht werden. Dann wird es sogar möglich, MIDIMAZE-Ringe aufzubauen, bei denen ST's und XL/XE's miteinander vernetzt werden können. Durch diese neue Möglichkeit wird sich die MIDIMAZE Begeisterung noch weiter ausbreiten.

# COMPUTERVIREN

# Die unsichtbaren Gegner

ST VISION SONDER-AKTION: Um der Virenplage Einhalt zu gebieten, haben wir für alle ST VISION Leser ein Super-Angebot, aber lesen Sie näheres im folgenden Artikel.

Es vergeht nicht eine Ausgabe eines x-beliebigen Computermagazines, in dem nicht neue Hiobsbotschaften über Computerviren verbreitet werden. Teilweise bekommt der Leser die unglaublichsten Schauermärchen aufgetischt, wie z.B.: Der Virus XYZ kann sogar den Schreibschutz der Diskette umgehen!

Nun möchten wir uns wirklich nicht der allgemeinen Panikmache anschließen, aber an dieser Stelle sind ein paar warnende Worte sicher angebracht. Computerviren sind kein Spielzeug und schon lange kein harmloser Scherz, um seine Freunde zu schocken. Computerviren sind hinterlistig, gemein, unsichtbar, geruchslos, schnell und ohne geeignete Hilfsmittel nicht zu erkennen - bis es zu spät ist.

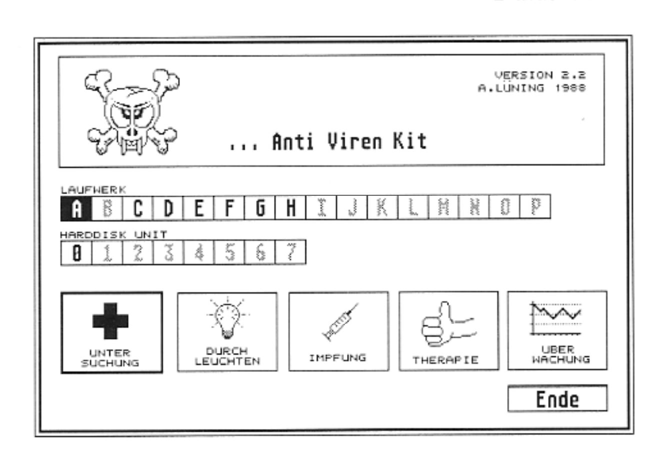
## Symptome

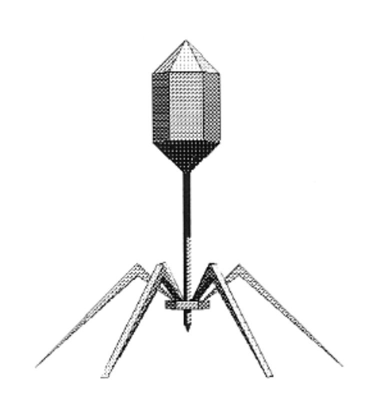
Steht Ihr Mauszeiger plötzlich Kopf? Fängt der Monitor an zu flimmern? Rattert und scheppert das Laufwerk? Sind die Dateien auf einer Diskette plötzlich verschwunden? Jede Wette, Ihr System ist von einem Computervirus infiziert.

Mit einiger Sicherheit ist auch ihr restlicher Diskettenbestand befallen. Jetzt haben Sie nur noch zwei Möglichkeiten: Entweder Sie löschen sämtliche Disketten oder sie benutzen ein spezielles Programm, um Viren aufzuspüren, zu identifizieren und auszulöschen.

## Anti Viren Kit II

Das wohl mit Abstand erfolgreichste Programm zur Bekämpfung von Viren ist der Anti Viren Kit II von der Firma G Data. Mit diesem Programm ist kein Virus in Ihrem Computer oder auf ihrer Diskette mehr sicher. Egal ob im Bootsektor versteckt, in Vektoren eingeklinkt oder als Linkvirus in einer Programmdatei eingebaut, mit dem Anti Viren Kit II rücken Sie auch dem letzten Virus



### Was ist ein Virus?

Ein Virus ist ein Programm, das sich vermehren kann. Wie in der Natur ist er dabei auf die Hilfe seines Wirtes, hier natürlich des Atari STs, angewiesen.

Bisher sind zwei Arten von Viren aufgetreten. Erst einmal können in den Bootsektoren der Floppys (das ist der allererste Sektor einer Diskette) Viren bestehen. Diese werden während des Bootens in den Speicher geladen und können dort ihr Unwesen treiben.

Eine andere, komplexere Art von Viren nistet sich in Programme ein. Die Programme werden dabei nach einem festen Schema verändert und zurückgespeichert. Aktiviert werden diese Viren durch den Start eines so infizierten Programmes.

(Quelle:
Anti-Viren-Kit II, G DATA)

auf die Pelle. Aber was hat das alles mit ST VISION zu tun? Ganz einfach, wir wollen das auch IHR System frei von Viren ist und bieten Ihnen deshalb das Programm Anti Viren Kit II zu einem Preis an, der hoffentlich auch für Ihre Haushaltskasse akzeptabel ist. Für nur DM 60,- können wir Ihnen den Anti Viren Kit II anbieten! Jedoch haben wir nur eine begrenzte Anzahl von Exemplaren. Sie sollten sich also möglichst schnell Ihr Exemplar sichern - Anruf genügt!

## Die Schwarzwaldklinik auf Diskette

Der Anti Viren Kit II hält eine Menge von Funktionen bereit, um für die Datensicherheit zu sorgen. Disketten können untersucht, durchleuchtet, und bei Bedarf auch geimpft werden. Diese Funktionen möchte ich etwas näher darstellen.

## Untersuchung

Bei der Reihenuntersuchung können mehrere Disketten in schneller Folge auf das Vorhandensein eines Virus untersucht werden. Dabei kann gewählt werden, ob auch Programme und ACC's auf Linkviren untersucht werden sollen. Gefundene Viren werden durch ein recht unangenehmes Bildschirmflackern und ein akustisches Signal angezeigt. Wurde ein Virus entdeckt, so sollte man ihn sofort vom Anti Viren Kit zerstören lassen.

## Durchleuchten

Der Boot- bzw. Rootsektor des aktuellen Laufwerkes wird in HEX- und ASCII-Darstellung auf dem Bildschirm ausgegeben. Wahlweise können die Daten auch auf dem Drucker ausgegeben oder in einer Datei gespeichert werden.

## Impfung

Wie im richtigen Leben, so wird auch hier vor zukünftigem Virenbefall geschützt. Der Bootsektor einer Diskette wird mit einem Virenschutzprogramm versehen. Dies meldet bei erneutem Booten von dieser Diskette, daß sich kein Virus im Bootsektor befindet. Bleibt diese Meldung aus, so kann man davon ausgehen, daß sich mittlerweile ein Virus im System breitgemacht hat.

## Überwachung

Hierbei werden die Vektoren des Betriebssystems überwacht, denn sie sind ein sehr häufig genutzter Eintrittspunkt für Computerviren. Um diesen Sachverhalt zu verdeutlichen, sei hier eine kleine Erklärung über Vektoren und ihre Bedeutung eingefügt.

Vektoren sind Adressen von Programmroutinen, die für den korrekten Arbeitsablauf des Betriebssystems oder auch eines Anwenderprogrammes notwendig sind. Die Bedeutung der Vektoren ist in etwa mit einer Relaisstation im Funkverkehr vergleichbar.

Wird vom Betriebssystem ein Anwenderprogramm abgearbeitet, so kommt das Programm häufig an Stellen wo es über einen Vektor springen muß (so die Fachsprache), d.h. es wird von der Speicherstelle des Vektors eine Adresse geholt, die auf den weiteren Programmverlauf weist, also eine Art Abzweigung.

Der Bezug zum Funkverkehr ist recht schnell hergestellt. Bei einer Richtfunkstrecke mit mehreren Relaisstationen wird ein Funkspruch von einer Station zur nächsten Station geschickt. Der Funkspruch würde demnach einem Anwenderprogramm entsprechen, das in unserem Computer abläuft und auch von Station zu Station, bzw. von Adresse zu Adresse geleitet wird. Den Computervirus kann man sich jetzt als einen kleinen Spion in einer solchen Station vorstellen, der die Funksprüche empfängt und zunächst zu seiner eigenen Station umleitet, indem er die Sendeantenne verbiegt.

Dort hat der Virus jetzt genügend Zeit, den Funkspruch (also unser Programm und dessen Daten) zu verändern und an die nächste Relaisstation zu schicken. Keiner hat etwas gemerkt, aber die Daten, oder eben der Funkspruch, sind fehlerhaft.

An dieser Stelle tritt nun der Anti Viren Kit mit einer Überwachung in Aktion. Er weiß nämlich genau, wohin jede Sendeantenne einer solchen Funkstation zeigt. Wird die Antenne von einem Spion oder Virus verbogen, so erhält der Anwender eine entsprechende Warnung.

Auf den Computer bezogen heißt das, daß ein Virus einen Vektor verbiegt und auf eine eigene Programmroutine zeigen läßt. Trifft nun ein Anwenderprogramm auf einen solchen Vektor, so wird das Virenprogramm unweigerlich abgearbeitet und kann somit die Datenbestände des Anwenders zerstören.

## Schnell, schnell, am 31.08. ist Virentot-Tag

Den Anti Viren Kit II können Sie direkt bei ST VISION für nur DM 60,- erhalten. Die Versandkosten betragen DM 3,-, falls sie den Betrag per V-Scheck oder Überweisung begleichen. Bei Lieferung per Nachnahme erhöht sich die Versandkostenpauschale auf DM 5,-. Schreiben Sie an ST VISION, Postfach 1651, 6070 Langen oder rufen Sie an unter 06103/1866. kuw

# SPECTRE 128

## Wir machen aus unserem ST einen Computer oder es macht wieder Spaß, sich verAPPLEn zu lassen

Nachdem nun MagicSac und Aladin schon seit mehr als einem Jahr auf dem Markt sind, wurde zur CeBit ein weiterer Macintosh Emulator für den ST vorgestellt: der Spectre 128.

Um die Qualitäten des Spectre 128 würdigen zu können, muß man wissen, daß die 'klassischen' Emulatoren MagicSac und Aladin die Betriebssystem-ROMs der ersten Macintosh Baureihe (Mac 128 bzw. Mac 512) verwenden. Schon beim Mac Plus hat Apple sich dann entschlossen, das Betriebssystem zu erweitern, so daß dieser Rechner über einen ROM-Bereich von 128 KByte statt 64 KByte verfügt.

Wie bei Apple üblich, wurde Besitzern der alten Mac-Serie eine (nicht gerade preiswerte) Umrüstung auf den neuen Standard Mac Plus angeboten, so daß heute nur noch sehr wenige Macs mit dem alten Betriebssystem laufen. Ergo sind auch die meisten Software-Häuser dazu übergegangen, das neue Betriebssystem des Mac Plus als Basis für ihre Programme zu verwenden.

### Quantensprung

Um es auf den Punkt zu bringen: Die meiste neue Macintosh-Software verweigerte unter MagicSac oder Aladin ihren Dienst. Beim Spectre 128 jedoch werden - wie man aus dem Namen schon erahnen kann - die neuen 128K-ROMs des Mac Plus verwendet.

Damit läuft nun auf dem ST so geniale Software wie Hypercard und Pagemaker (die neueren Versionen).

Ähnlich wie MagicSac und Aladin besteht der Spectre 128 im wesentlichen aus einer kleinen Platine, die an den ROM-Port des ST angeschlossen wird und zur Aufnahme der Mac-ROMs dient. Diese werden in der 900 Mark teuren deutschen Version zum Glück schon mitgeliefert, so daß man sich keine Sorgen um die Beschaffung machen muß.

Die eigentliche Spectre-Software erlaubt nun die Anpassung des Emulators an die vorhandene Hardware. Unterstützt werden bis zu 4 Megabyte RAM, die Diskettenlaufwerke des ST und alle zur Atari-Harddisk kompatiblen Festplatten.

Von Haus aus kann der Spectre alle Apple Drucker direkt ansteuern, Treiber für Epson und NEC sind aber auch erhältlich. Nach abgeschlossener Konfiguration startet man den Emulator durch einen Druck auf die Return-Taste.

Nach Einlegen einer Startdiskette in einem speziellen Spectre-Format erscheint der grinsende Mac und nach kurzer Zeit der Macintosh Desktop.

Sofern man eine oder mehrere Partitions seiner Festplatte vorformatiert hat, kann man nun das System (quasi der high level Teil des Mac-Betriebssystems, der auf der Startdiskette in einem Ordner namens 'System' liegt) auf die Platte installieren, von der man künftig dann auch booten kann.

### Weichteile

Sollte man nun das dringende Bedürfnis verspüren, endlich mal ein paar Programme auf dem Emulator laufen zu sehen, so gilt es zunächst, eine schwere Geduldsprobe zu überstehen: Mac-Disketten lassen sich nicht direkt mit dem Spectre lesen, weil Apple sich zur Verwendung eines durchaus als pervers zu bezeichnenden Diskettenformats entschlossen hat.

Was macht der Mann von Welt in einer solchen Situation? Er stellt einen ST und einen Mac nebeneinander, heizt den Lötkolben auf und bastelt sich geschwind ein serielles Kabel zur Verbindung der beiden Rechner. Nun startet er auf beiden Rechnern ein Terminalprogramm und überträgt die Programme vom Original-Macintosh auf den 'ST-Mac'.

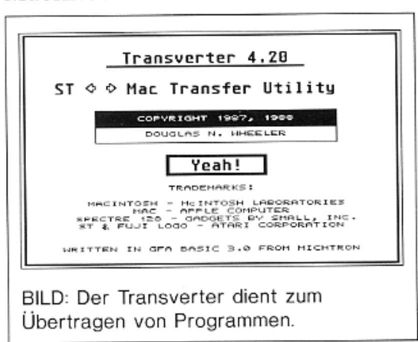



BILD: Der Transverter dient zum Übertragen von Programmen.

Diese Aktion beansprucht einige Zeit, selbst bei Baudraten von 9600 oder 19200. Man sollte sich also tunlichst um eine Nebenbeschäftigung kümmern (gute Musik und Whisky haben sich im harten Einsatz als überaus tauglich erwiesen).

## Veni, vidi, vici

Nach erfolgtem Transfer eines Programms stellt sich dann immer die Frage: Läuft es oder bombt es? Das berauschende Gefühl, eines der genialen Macintosh Programme (ich kann immer nur wieder auf HyperCard verweisen; das Programm alleine rechtfertigt meiner Meinung nach den Kauf eines Mac - oder des Spectre!) auf dem Spectre laufen zu sehen, ist wirklich unbeschreiblich.

Im Unterschied zum Mac Plus hat der Atari mit Spectre auch noch den Vorteil eines 30% größeren Bildschirms und einer um 20% höheren Verarbeitungsgeschwindigkeit.

## Magenbeschwerden

Nobody is perfect. Klar, daß der Spectre nicht 100% kompatibel zum Mac Plus sein kann, dazu ist die Hardware des ST viel zu verschieden von der des Macintosh. Dennoch: Mac Software ist überwiegend sehr sauber programmiert und läuft daher auch auf dem Spectre.

Eine Liste einiger von uns getesteter Programme finden Sie weiter unten aufgeführt.

## Fazit

Wer den Macintosh und seine Software zu schätzen weiß, wird von Spectre 128 schlichtweg begeistert sein - es sei denn, er hat 5000 Mark zu viel, um sich einen Mac Plus zu kaufen (und noch mal 2500 Mark für eine 20 Meg Platte von Apple). ST Vision wird auch weiterhin Software auf dem Spectre testen und die Ergebnisse veröffentlichen.

Folgende Software arbeitet unter Spectre 128 (ohne Garantie):

HyperCard 1.2.1, MS Word 4.00, MORE II, RagTime 1.1, Mac Playmate, FreeTerm 2.0, FileMaker+ 2.1, Digital Darkroom, Digital Logic Simulator, MacTools 6.3, MacZapTools 5.1, Multiplan 1.02, Font/DA-Mover 3.2D1, MS Works 2.0.

Die folgenden Programme laufen nach unseren Erfahrungen nicht auf dem Spectre:

DuckHunt, Switcher 1.8, TurboCharger, Font/DA-Mover 1.2E, MacTools 1.2 und 4.2, Double Helix, Jazz, Stepping out II 2.0, TOPS.

## Spectre GCR

Seit April ist auch die neue Version 1.9 des Spectre 128 erhältlich. Hierbei wurde der neue Sounddriver integriert, durch den der Mac-Sound auf dem Atari ST simuliert wird. Noch interessanter ist die Ankündigung des Spectre GCR. Hiermit wird es endlich möglich, original Macintosh-Disketten zu lesen! Der GCR besteht aus einer Platine, die einfach in den ROM-Port gesteckt wird und gleichzeitig den Spectre 128 ersetzt. Dabei werden die ROMs einfach auf dem GCR installiert. Nun muß nur noch die Diskettenstation mit dem GCR verbunden werden und fertig ist der Mac-Clone auf Atari ST-Basis. cs

# fibuMAN V 3.0

## Der Finanzbuchhaltungsmanager

### Ein umfangreiches Softwarepaket für Buchhalter aus der Praxis für die Praxis

## In eigener Sache

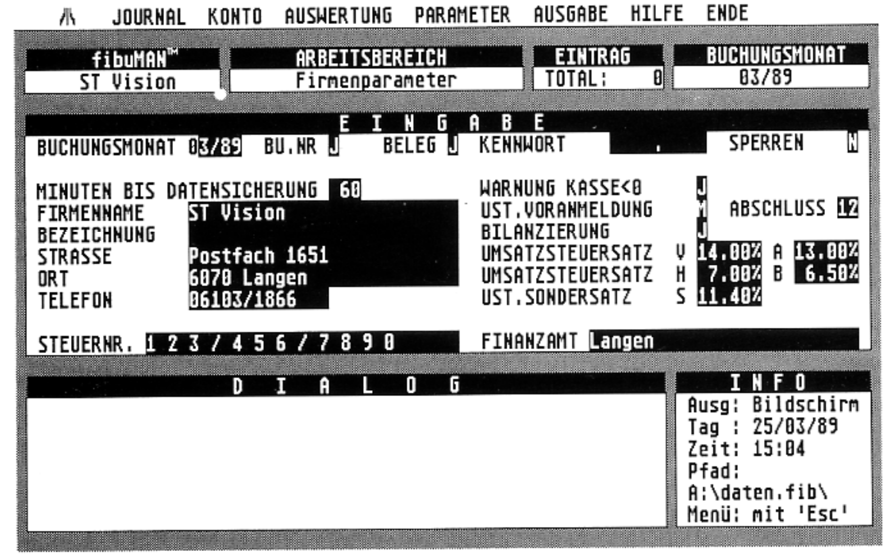
Bevor ich mit der Besprechung von fibuMAN beginne, möchte ich noch ein paar Worte über meine bisherigen Erfahrungen in punkto Buchhaltung und Computer verlieren. Ich arbeite seit vier Jahren im Rechnungswesen eines mittelständischen Unternehmens. In dieser Zeit habe ich zu Genüge die Stärken und Schwächen eines Buchhaltungsprogrammes auf einer IBM/38 kennengelernt.

Denjenigen unter den Lesern, bei denen die IBM-Computer-Palette beim PS/2 System aufhört, sei folgendes gesagt. Bei der IBM/38 handelt es sich um einen kleinen Großrechner, an dem je nach Konfiguration 32, 64 oder mehr Terminals angeschlossen werden können. Von daher möchte ich nicht ausschließen, daß ich, was FIBU-Software angeht, vielleicht etwas voreingenommen bin.

Als dann die fibuMAN-Demoversion in der ST VISION Redaktion eintraf, war ich gespannt, was dieses vielgelobte Programm zu leisten vermag. Ich habe mir beim Schreiben des Artikels immer wieder ins Gedächtnis gerufen, daß der ST natürlich nicht über die Hardwarevoraussetzungen einer IBM/38 verfügt. Ich hoffe daher, daß ich die Maßstäbe nicht zu hoch angesetzt habe. Falls doch, so bitte ich das zu entschuldigen. Genug der Vorrede - nun wollen wir aber fibuMAN unsere uneingeschränkte Aufmerksamkeit schenken.

## Die unterschiedlichen fibuMAN Programme

Da Buchhaltung nicht gleich Buchhaltung ist, gibt es fibuMAN gleich in drei verschiedenen Versionen. Für kleinere Unternehmen, die nur eine Einnahmen-Überschuß-Rechnung benötigen, gibt es die Version fibuMAN e zum Preis von DM 398.-. Andere Unternehmen, die zur Buchführung verpflichtet sind und am Jahresabschluß eine Bilanz und eine Gewinn- und Verlustrechnung anfertigen müssen, verwenden das Programm fibuMAN f für DM 768.-. Die Luxusversion aber ist fibuMAN m für DM 968.-. Es handelt sich hierbei um eine mandantenfähige Buchhaltung, d.h. bei dieser Version können für mehrere Firmen gleichzeitig die Buchhaltungen geführt werden.



Im Firmenstamm von fibuMAN werden einige Grundeinstellungen vorgenommen.

## Zeit ist Geld

Die Version 3.0 von fibuMAN läuft unter der Compilerversion von dBMAN 5.0 namens 'Greased Lightning' (dt.: Geölter Blitz). fibuMAN macht diesem Namen alle Ehre. Denn Geschwindigkeit ist Trumpf, sei es beim Aufruf eines Kontenblattes oder beim Erstellen einer Bilanz.

Aber nicht nur beim Bearbeiten von Abfragen und Auswertungen sondern auch beim ganz alltäglichen Buchen ist Schnelligkeit von Bedeutung. Nur fällt es dort normalerweise am wenigsten auf. Denn sobald man einen Buchungssatz zum Buchen freigibt, durchläuft das Programm eine Reihe von Überprüfungen. Dies geht so schnell vonstatten, daß man es bei einer korrekten Buchung kaum wahrnimmt.

## Lehrmeister fibuMAN

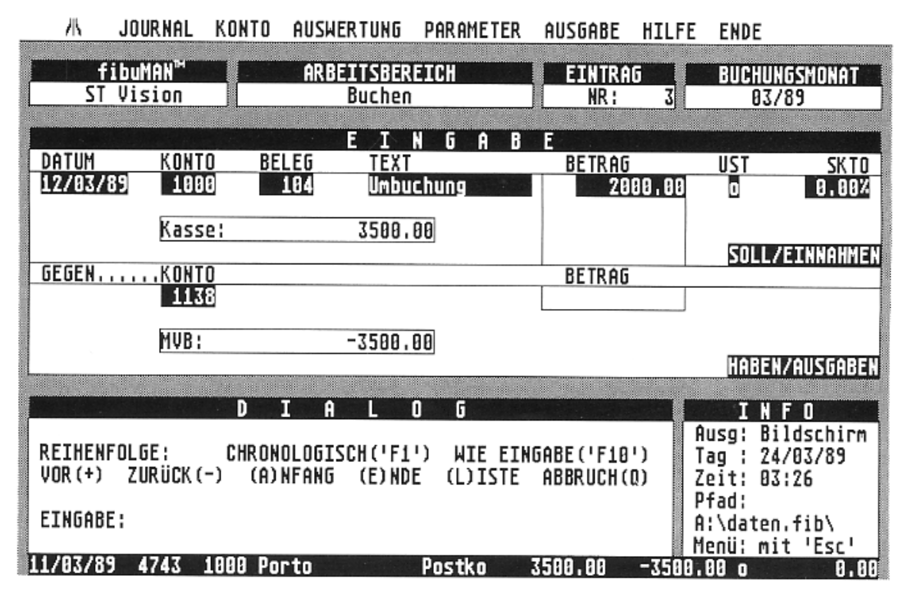
Die Entwickler von fibuMAN haben sich also nicht damit begnügt, einfach nur ein Buchhaltungsprogramm zu erstellen, in dem man ohne Rücksicht auf

Verluste herumbuchen kann. Zwar kann auch fibuMAN nicht alle Fehlbuchungen als solche erkennen, aber vieles sachlich Falsche, was in anderen Programmen ohne Probleme verbucht werden kann, wird hier vom Programm abgefangen. Meist erscheint aber nicht nur eine Fehlermeldung sondern fibuMAN baut automatisch den falschen Buchungssatz zu einem sinnvollen um. Gerade für Buchhaltungsneulinge dürfte dies eine willkommene Hilfe sein.

fibuMAN arbeitet mit einem fest vorgegebenen Kontenrahmen. Die Bilanzierung und die Gewinn- und Verlustrechnung erfolgt nach dem neuen Bilanzrichtliniengesetz vom 15. Dezember 1985. Diese ganzen Vorgaben haben natürlich Vor- und Nachteile. Zum einen kann man sich seinen Kontenplan nicht so frei gestalten, wie man das vielleicht möchte. Zum anderen kann man dadurch aber sichergehen, mit seiner Buchhaltung den Gesetzen gerecht zu werden.

## Buchen mit fibuMAN

Das Buchen ist sehr komfortabel. Überhaupt kann man sagen, daß das gesamte Programm einen sehr bedienerfreundlichen Eindruck macht. Jedem Konto kann bei seiner Eröffnung ein Buchungstext und ein Steuersatz mitgegeben werden, die dann beide beim Buchen automatisch eingeblendet und übernommen werden können. Die Beträge können Netto oder Brutto eingegeben werden. Buchungen können bei gleichzeitiger Korrektur der Jahresverkehrszahlen wieder storniert werden. Man kann sich während der Buchung z.B. die offenen Posten eines Debitoren/Kreditoren anzeigen lassen oder die vorhergegangenen Buchungen schnell noch einmal anschauen. Sollte man einmal eine Kontonummer nicht auswendig wissen, so kann man sich sofort den ganzen Kontenplan oder auch nur bestimmte Kontengruppen am Bildschirm anzeigen lassen. Man sieht, hier wurde wirklich an alles gedacht.



Das Herzstück von fibuMAN - die Buchungsmaske

## AfA ? Mit fibuMAN null problemo !

Auch an das leidige Buchhaltungsthema der Abschreibung für Anlagegüter wurde bei fibuMAN gedacht. Ein komplettes Abschreibungsprogramm wurde implementiert. Alle abschreibungsfähigen Anlagegüter können im Dialog am Bildschirm erfaßt werden. Das Programm ermittelt auf Wunsch die AfA. Am Ende erhält man eine Liste und fibuMAN sorgt für die automatische Fortschreibung nach Abschluß des Wirtschaftsjahres.

## Listen über Listen

Eine weitere große Stärke von fibuMAN sind die vielen bereits standardmäßig eingerichteten Listen. Denn neben den in jeder normalen FIBU-Anwendung vorhandenen Buchungsjournalen, Kontenblättern und Saldenlisten, beinhaltet fibuMAN noch eine Vielzahl von nützlichen Auswertungen.

Das breite Spektrum reicht dabei von Monats- und Jahres-GuVs über Bilanzen bis hin zur Umsatzsteuervoranmeldung. Letztere kann sogar direkt in das dafür

TAGESDATUM : 23/03/89 00:30

©NOV 1988 USTvoranmeldung per 03/89

| | | | |
|---|---|---|---|
| UMSATZ 0.00%: | 3000.00 | | |
| UMSATZ 14.00%: | 87934.53 | MEHRWERTSTEUER : | 12310.83 |
| UMSATZ 7.00%: | 14601.27 | MEHRWERTSTEUER : | 1022.09 |
| UMSATZ 13.00%: | 0.00 | MEHRWERTSTEUER : | 0.00 |
| UMSATZ 6.50%: | 0.00 | MEHRWERTSTEUER : | 0.00 |
| | | VORSTEUER 14.00%: | 15649.98 |
| | | VORSTEUER 7.00%: | 98.13 |
| | | VORSTEUER 13.00%: | 0.00 |
| | | VORSTEUER 6.50%: | 0.00 |
| | | VORSTEUER 11.40%: | 0.00 |
| | | VORSTEUER sonst.: | 0.00 |
| | | EINFUHRUST. : | 0.00 |
| | | KÜRZUNG/BERICHT.: | 1500.00 |
| UMSATZ NETTO : | 102535.80 | MEHRWERTSTEUER : | 13332.92 |
| | | VORSTEUER : | 17248.11 |
| WEITER | | GUTHABEN : | 3915.19 |

Das Umsatzsteuervoranmeldungsformular - nur eine Auswertung von vielen.

vorgeschriebene Finanzamtformular gedruckt werden. Aber auch Auswertungen einzelner Konten wie z.B. ein Kassenbuch oder Aufstellungen der Bank- bzw. Postscheckbuchungen sind bereits vorhanden. Natürlich gibt es auch Auswertungen, bei denen gleiche Konten zusammengefaßt werden. So kann man sich z.B. auch den Wareneingang, die Kosten oder die Erlöse isoliert betrachten.

## Das Manual

Das fibuMAN-Handbuch kommt in einem DIN A5-Ringbuch und umfaßt knapp 200 Seiten. In der Einleitung werden neben allgemeinen Erläuterungen zu fibuMAN und seiner Handhabung auch noch ein paar Probebuchungen aufgeführt, so daß man gleich einen guten Einblick in die Möglichkeiten des Programmes bekommt. Sehr gut ist auch der darauffolgende Installationsteil. Hier wird ausführlich auf alle möglichen Systemkonfigurationen eingegangen und die jeweilige Installation erläutert.

Im folgenden Hauptteil des Handbuches werden alle Funktionen und Menüs von fibuMAN abgehandelt. Dieses Kapitel ist dabei wie ein alphabetisches Nachschlagewerk aufgemacht, was bei der Suche bestimmter Erläuterungen sehr von Vorteil ist. Den Abschluß bilden schließlich eine Übersicht der Fehlermeldungen sowie ein Index. Damit man im Handbuch die einzelnen Kapitel besser unterscheiden kann, wurden die Kapitel auf unterschiedlich gefärbte Seiten gedruckt. Dadurch wird es dem Anwender so leicht wie möglich gemacht, sich zurechtzufinden.

## Was bleibt ?

Nach soviel Lob möchte ich jetzt doch noch etwas Kritik üben. Da wären als erstes die Auswertungen. Die Auswahl ist zwar reichlich, aber meistens möchte man doch noch die eine oder andere Liste erstellen, die nicht implementiert ist. Da wäre es wirklich praktisch, wenn man auch eigene Auswertungen und Analysen erstellen könnte, bei denen man selbst bestimmen kann, welche Konten in welche Auswertungszeilen laufen. Es mag sein, daß solch ein Listengenerator den Rahmen einer Fibu-Anwendung sprengen würde, aber schaden könnte er jedenfalls nicht.

Das Verbuchen mit Kostenstellen und Kostenarten, daß bei größeren Firmen zur genaueren Ermittlung der Kosten verwandt wird, ist zur Zeit auch noch nicht möglich. Aber diese Option ist sicher nur für größere Firmen relevant, und bei denen wird der ST bestimmt nicht für die Fibu-Anwendung eingesetzt.

Ein weiterer Punkt der mir bei fibuMAN aufgefallen ist, sind die relativ kurzen Feldbezeichner. Nur 12 Stellen für die Kontenbezeichnungen und nur 15 Stellen für die Buchungstexte sowie vierstellige Kontonummern erscheinen mir etwas zu wenig.

Aber wie ich bereits anfangs sagte, vielleicht sehe ich das doch etwas zu sehr aus der Sicht des Anwenders von größeren Computeranlagen. Längere Feldbezeichner würden sicherlich auch etwas längere Wartezeiten beim Sortieren der Datenbank bedeuten. Da nimmt man eher eine geringere Stellenzahl in Kauf, als länger auf die Ergebnisse warten zu müssen.

## Fazit

Ich muß zugeben, daß ich von fibuMAN äußerst positiv überrascht bin. Bei diesem Programmpaket erkennt man sofort, daß bei der Erstellung kompetente Praktiker mitgewirkt haben. fibuMAN stellt ein gelungenes, ausgereiftes und 'mitdenkendes' Buchhaltungspaket dar, das man mit bestem Gewissen weiterempfehlen kann. Es zeichnet sich besonders durch die überaus hohe Verarbeitungsgeschwindigkeit und die Auswertungsvielfalt aus. fibuMAN kann zwar den Buchhalter in der Firma nicht ersetzen, es wird ihn dafür bei seiner Arbeit bestens unterstützen.

Das Ganze wird durch die weiteren Zusatzprodukte der Firma NOVOPLAN, die zur Zeit bereits erhältlich sind bzw. bald erhältlich sein werden, noch abgerundet. Nähere Informationen über diese Programme entnehmen Sie bitte der obigen Textbox sowie einem Artikel in der Newscorner dieser Ausgabe. mts

### Die NOVOPLAN Softwarepalette rund um fibuMAN

| Produkt | Preis |
|---|---|
| fibuMAN e Einnahme-Überschußrechnung V 3.0 | DM 398.00 |
| fibuMAN f Finanzbuchhaltung V 3.0 | DM 768.00 |
| fibuMAN m mandantenfähige Fibu V 3.0 | DM 968.00 |
| BWA zu fibuMAN e | DM 78.00 |
| BWA zu fibuMAN f | DM 98.00 |
| IMPORTMODUL zum Einlesen beliebiger Journale | DM 148.00 |
| fibuSTAT grafisches Analyseprogramm | DM 398.00 |
| faktuMAN Fakturierungsprogramm | in Kürze |
| Lohn- u. Gehaltsbuchhaltung | in Vorbereitung |

**NOVOPLAN**
**Software GmbH**
Hardtstr. 21
D-4784 Rüthen 3
Tel. 02952/8080

# MIDI IN DER PRAXIS

## Die System-Nachrichten -Teil II: Alles über die System-Common- und die System-Exclusive-Nachrichten

Nachdem ich Euch in der letzten ST VISION eine kleine Einführung in die Struktur der System-Nachrichten gegeben habe, will ich dieses Thema heute mit der Besprechung der System-Common- und der System-Exclusive-Nachrichten vorerst abschließen.

Die System-Common-Nachrichten gehen an alle Einheiten eines MIDI-Systems und regeln allgemeine Aufgaben im MIDI-Verkehr. Ebenfalls der Synchronisation aller System-Einheiten dient die SONG POSITION-Nachricht (242 dez. / F2 hex.), die den sogenannten Song-Position-Pointer überträgt. Das ist ein internes Register, das die Anzahl der MIDI-Beats (= 6 TIMING CLOCK) vom Start eines Songs an speichert. Damit können also Song-Position-Werte bis auf 1/16-Note genau angegeben werden. (1/4-Note = 24 TIMING-CLOCK-Befehle = 4 MIDI-Beats). Dieser Befehl entspricht dem manuellen Vor- und Zurückspulen einer Bandmaschine. Er wird im professionellen MIDI-Einsatz oft verwendet.

Rhythmusmaschinen und Sequenzer bieten dabei oft die Möglichkeit, einen in ihnen gespeicherten Song über den System-Common-Befehl SONG SELECT (243 dez. / F3 hex.) anzuwählen.

Launische Analog-Synthis haben die Unart, gelegentlich Stimmungsschwankungen an den Tag zu legen. Falls sie jedoch über digital kontrollierte Oszillatoren (DCOs) und eine automatische Stimmfunktion verfügen, können sie sich mit Hilfe eines TUNE REQUESTs (246 dez. / F6 hex.) an die Stimmung eines Digi-Synthis anpassen.

Die Nachricht EOX = END-OF-EXCLUSIVE (247 dez. / F7 hex.) steht zwar bei den System-Common-Nachrichten, gehört aber eigentlich an das Ende einer System-Exclusive-Sequenz, um deren Ende anzuzeigen.

Die System-Exclusive-Nachrichten sind (Nomen est Omen) in ihrer Bedeutung sehr stark von dem verwendeten System abhängig. Hier laufen dann Sachen wie die Abfrage, welches Synthi-Fabrikat denn nun angeschlossen ist, oder, was sehr wichtig für Sound-Akrobaten ist, die Abfrage und die Speicherung von Sound-Parametern (Patches) ab. Das SYSTEM-EXCLUSIVE Status-Byte (240 dez. / F0 hex.) wird von einer variablen Anzahl von Datenbytes gefolgt.

So - hiermit ist die MIDI-Sprache, zumindest in der Theorie, abgehandelt. Ab der nächsten Ausgabe folgen dann entsprechende Anwendungen. Zunächst will ich mich aber dem (zugegeben) spartanischen Sound-Chip des ST zuwenden. ws

# DAS K1 HANDBUCH

## Ein MIDI-Buch von Peter Gorges, GC-Verlag

Ein echtes Handbuch für Kawai K1 Synthi-Freaks ist im GC-Verlag erschienen. Hier werden fundierte Kenntnisse über die Hardware dieses Synthis, die Sound-Synthese und natürlich die Möglichkeiten, die der MIDI-Anschluß bietet, vermittelt.

In leicht eingängigem Stil werden Schritt für Schritt alle Handgriffe beschrieben, um aus dem K1 (K1r, K1m, K1II) praktisch alles herauszuholen. Spezielle Zeichen im Text weisen auf wichtige Fakten und Tips, Übungen und Experimente sowie die nicht zu vergessenden Übungspausen hin. Die Hinweis-Zeichen sowie die reichhaltigen Abbildungen und Tabellen lockern den Text auf und machen ihn übersichtlicher. Zuerst wird jeweils der theoretische Hintergrund geliefert, dann geht es an die Praxis. Daß das Handbuch sowohl für Anfänger, wie auch für fortgeschrittene Keyboarder geeignet ist, zeigt die Unterteilung in einen Basic- und einen Advanced-Teil. Im ersten Teil wird z.B. der Aufruf der einzelnen Sound-Patches, deren Synthese und Änderung sowie die Keyboard-Split- und Layer-Funktion beschrieben.

Im Advanced-Teil geht es dann an die MIDI-Implementation und die nötige Software-Unterstützung, wie Sequencer- und Patch-Editor-Programme. Ergänzend zu dem Buch kann eine PD-Diskette angefordert werden, auf der sich u.a. Beispiel-Patches und der Sequencer EZ-Track von Hybrid-Arts befinden. (ISBN 3-9802026-2-3, DM 33,-) ws

# Die große Welt der MIDI-Daten

## Für MIDI-Einsteiger, von Dr. H. J. Schäfer

"Die große Welt der Midi-Daten" ist eine Neuerscheinung aus dem Heim Verlag, die sich hauptsächlich an den MIDI-Anfänger richtet. Der Text ist "leicht verdaulich" gehalten. Alle nötigen Fachausdrücke werden (zum Glück!) nicht eingedeutscht sondern stattdessen ausführlich erklärt. Angefangen mit der Frage "Was ist überhaupt MIDI?", erhält der Leser hier eine anschauliche Erklärung des MIDI-Standards.

Nach der Lektüre des ersten Kapitels wird sich der angehende MIDI-Fan mit der MIDI-Sprache bereits gut auskennen. Wie die MIDI-Praxis "on Stage" aussehen kann, beschreibt das nächste Kapitel. Sehr ausführlich sind hier die MIDI-fizierungsmöglichkeiten der am meisten gebräuchlichen Instrumente aufgeführt, wobei dem Autor ein gutes Hintergrundwissen bescheinigt werden muß. Auch hier werden zuerst die Hardware-Voraussetzungen und -Möglichkeiten vorgestellt.

Der Beschreibung des auf Diskette mitgelieferten MIDI-Monitors mit Dump-Utility ist ein eigenes Kapitel vorbehalten. Das einfach anzuwendende Programm kann MIDI-Daten empfangen, analysieren und getrennt nach Message-Arten anzeigen. Diese Daten können editiert, gesendet und gespeichert werden.

Damit ist es möglich, über System-Exclusive-Messages Sounddumps aus seinem Synthi "herauszukitzeln" und (vielleicht neu bearbeitet) auf Diskette abzuspeichern bzw. sie später wieder zu laden. Also ein gutes Programm, um dem Anfänger den MIDI-Datenverkehr erstmal sichtbar zu machen.

Auf der Diskette sind Beispiel-Daten abgespeichert, aber leider nicht der Source-Code des in Omikron-Basic geschriebenen Programmes. Hier wird ebenfalls deutlich, daß sich das Buch nur an den Anwender richtet; MIDI-Programmierer suchen hier ST-spezifische Hilfestellungen vergeblich. Ich habe hier den Eindruck, daß das Buch von vorneherein nicht ST-spezifisch konzipiert war und meiner Meinung nach auch nicht so dargestellt werden kann.

Der Anhang ist mit gut 100 Seiten recht umfangreich geraten, was wohl hauptsächlich an den 60 Seiten Implementation-Charts für einige gängige MIDI-Synthis und Sampler liegt.

Diese Charts stellen Listen dar, welche in Kurzform beschreiben, welche MIDI-Ausrüstung (Möglichkeiten der Steuerbarkeit über MIDI) ein MIDI-Gerät besitzt. Diese Listen sollten in jedem guten Handbuch eines MIDI-Gerätes zu finden sein, sind also m. E. reine Lückenfüller.

Desweiteren finden sich im Anhang hilfreiche Tabellen der MIDI-Spezifikationen, der MIDI-Status-Bytes, Hersteller-Identifikationen sowie die obligatorische dezi-hex-dual Umrechnungstabelle. Besonders nützlich finde ich das MIDI-Lexikon, das kurz und prägnant Begriffe aus der MIDI-Welt erklärt. Sinnvoll ist natürlich nach der ganzen Hard- und Software-Übersicht der Abdruck der entsprechenden Bezugsquellen.

Insgesamt gesehen liegt hiermit ein fachlich und inhaltlich ansprechendes Buch für den MIDI-Einsteiger und -Anwender vor, das einen recht umfassenden Einblick in die aktuelle MIDI-Welt bietet. Erschienen im Heim Verlag für DM 69,-. (ISBN 3-923250-72-X) ws

# DATENSCHUTZ AUF DEM ATARI ST

Durch die immer stärker werdende Gefahr der Computerviren, treten die Aspekte der Datensicherheit mehr und mehr in den Vordergrund. Hierzu gehören jedoch nicht nur einfache Programme zum Erkennen und Vernichten von Computerviren sondern auch Zugangskontrollen zum Rechner, Kodierung von wichtigen Datenbeständen auf der Festplatte und Präventiv-Maßnahmen gegen Hacker und Datenklau. Ein Buch das sich dieser Problematik annimmt, ist im Heim Verlag unter dem Titel "Datenschutz auf dem ATARI ST" erschienen. Dem Buch liegt eine Diskette mit Beispielprogrammen bei und kostet DM 49,- (ISBN 3-923250-76-2). kuw

# BTX FÜR EINSTEIGER: DIALOGSYSTEME

**Innerhalb von BTX gibt es über Dialogsysteme die Möglichkeit, mit anderen Benutzern in direkten Kontakt zu treten. Wir wollen Ihnen ein solches System einmal etwas näher vorstellen.**

Robin Hood trifft sich mit Mickey Mouse im Pub, in der Bar d'armour flirten derweil Miss Piggy und Ronald Reagan.

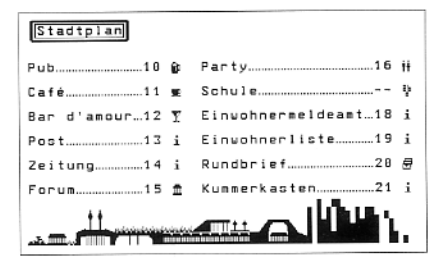
Nein, nein, die Redakteure sind nicht (endgültig) übergeschnappt, dies war ein Beispiel aus dem täglichen Leben einer phantastischen Stadt: EDEN.



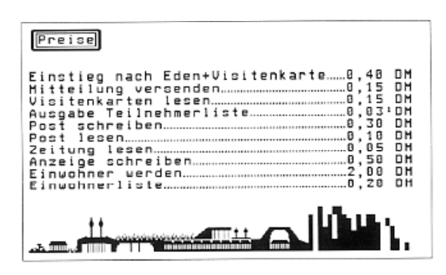

BILD: EDEN, die BTX-Stadt

EDEN ist ein sogenanntes Dialogsystem. Hier trifft man sich *mit* BTX-lern aus dem ganzen Bundesgebiet und führt per *Tastatur* Unterhaltungen über alle möglichen und unmöglichen Themen. Gerade weil man in dieser Stadt seinen Namen frei wählen kann, ist eine gewisse Anonymität gegeben, wodurch sich ungezwungene Unterhaltungen ergeben.

In EDEN gibt es einen Pub, ein Cafe, eine Bar, eine Post und sogar eine Tageszeitung. Hier können Anzeigen wie in einer richtigen Zeitung aufgegeben werden und auf der Post können Briefe an Einwohner verschickt werden, falls diese sich nicht an den vereinbarten Zeitpunkt für das Rendezvous gehalten haben.




Klingt doch alles ganz toll, aber wo ist der Haken? Richtig, der Spaß ist nicht umsonst. Der Eintritt in die Stadt kostet schon alleine DM 0,40. Jetzt sind sie zwar 'drin', aber ein Ausschnitt aus der Preistafel zeigt, daß das Leben nicht das Billigste ist, das man sich vorstellen kann.




Neben EDEN gibt es unter der Seite *103681# noch weitere Dialogsysteme in BTX. kuw

# KAMERA RUNDFLUG

## ST Vision Cyber Lehrgang Teil VI

**Ich drücke sachte auf die Maus-Taste und kurz danach geht es auch schon los. Da fliege ich in meinem eigenen Raumschiff in wildem Zickzack durch eine Häuserschlucht. Puh - schon wieder eine Linkskurve. Ahhh! Das war knapp an einer Wand vorbei und Arghh! hinauf und wieder herunter...**

Wenn Sie nicht davor zurückschrecken, ähnliche Erfahrungen mit ihrem ST zu machen, dann sollten Sie den heutigen Teil des CYBER-Lehrganges etwas genauer studieren. Denn mit den abgedruckten Listings lernt Ihre Kamera das Fliegen.

### Eine neue Kamera

Wie Ihnen schon aus dem vierten Teil des Lehrganges bekannt sein sollte, gibt es unter CYBER CONTROL mehr als nur eine Kamera. In CAD 3D dagegen wird nur eine Kamera benutzt, die im ersten Fenster dargestellt wird. Wenn Sie eine Animation mit CYBER CONTROL erstellen wollen, stehen Ihnen noch zwei weitere Kameras zur Verfügung. Aufgerufen werden diese Kameras mit den Befehlen CAM2 und CAM3, gefolgt von einigen Parametern. Im heutigen Lehrgang wollen wir aber nur die zweite Kamera benutzen.

Diese wird mit dem Befehl CAM2, gefolgt von 7 Parametern, gesteuert. Ja, Sie haben richtig gelesen, nicht drei, wie bei der ersten Kamera, sondern sieben. Deshalb ist die Kamera auch viel variabler zu bewegen, was wir uns im heutigen Teil des Lehrganges zu Nutzen machen.

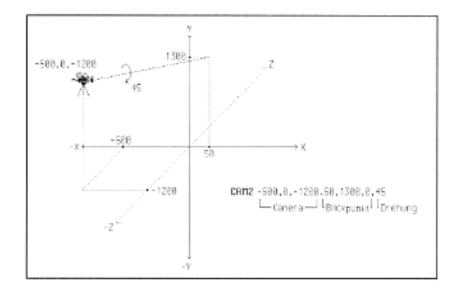
Mit den ersten drei Parametern wird der Standpunkt der Kamera bestimmt. Die darauf folgenden drei Parameter legen den Blickpunkt der Kamera fest. Sie blickt also genau von Punkt A nach Punkt B (sehen Sie sich hierzu Skizze 1 an). Mit dem letzten Parameter wird der Winkel festgelegt, um den die Kamera nach links gedreht wird.

Die ersten sechs Parameter können von -15.000 bis 15.000 reichen und sind somit wesentlich größer als das CAD-3D Universum.

### Was sind Splines?

Damit sich unsere Kamera durch das Universum bewegt, müssen wir den Standpunkt der Kamera verändern. Dies sollte möglichst kontinuierlich geschehen.

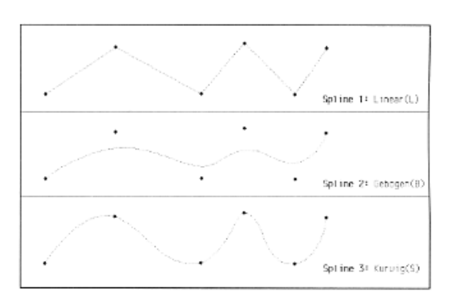
Dazu stehen uns verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung. Als erstes können wir eine beliebige Funktion benutzen (sehen Sie sich hierzu die letzte Ausgabe an). Aufgrund dieser Funktion wird der Standpunkt jedesmal neu berechnet. Der große Nachteil einer Funktion ist, daß man vorher nie genau weiß, wohin sich die Kamera bewegen wird.




Skizze 1: Die Ansteuerung der zweiten Kamera in Cyber Control.

Eine viel bessere Möglichkeit sind hier die CYBER-CONTROL-internen Splines. Die Splines sind Linienverbindungen von bis zu 20 Markierungen, wobei die Linien nicht unbedingt linear verlaufen müssen.

CYBER CONTROL stellt uns drei Arten an Splines zur Verfügung. Die erste Variante verbindet die Markierungen direkt mit Linien. Die nächste verbindet nur die erste und letzte Markierung miteinander, wobei die dazwischenliegenden Markierungen die Verbindung zu sich hin krümmen. Die letzte Spline verbindet wieder alle Markierungen miteinander, wobei die ganze Spline zu einer Kurve wird (sehen Sie hierzu Skizze 2).

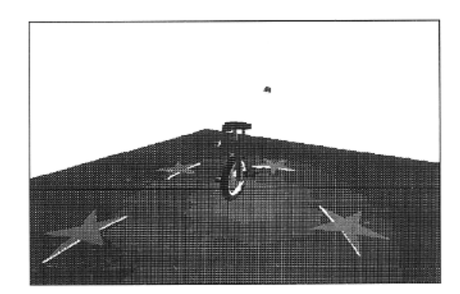



Skizze 2: Die verschiedenen Splines

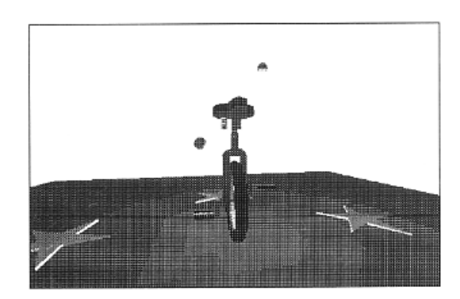
### Berechnung der Spline

Wenn man nun eine Spline erstellen will, muß man erst alle Markierungen mit dem Befehl DEFPT an CYBER CONTROL übergeben. Als Parameter folgt dem Befehl zuerst die Nummer der Spline. Dazu müssen Sie wissen, daß CYBER CONTROL in der Lage ist, bis zu fünf Splines gleichzeitig zu verwalten.

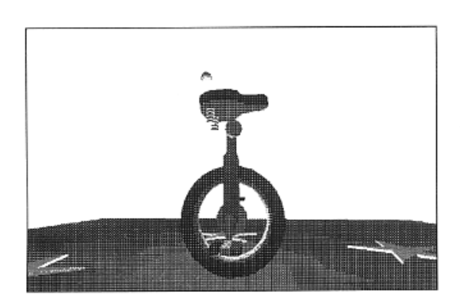
Nach der Nummer der Spline folgen die Koordinaten der Markierungen. Wenn Sie auf diese Weise alle Markierungen bestimmt haben, müssen Sie nur noch CYBER CONTROL veranlassen, die



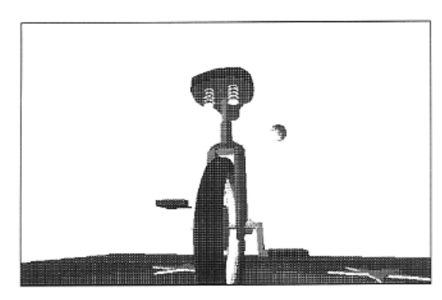
Eine Umsetztung des mittlerweile berühmten PIXAR Einrades.



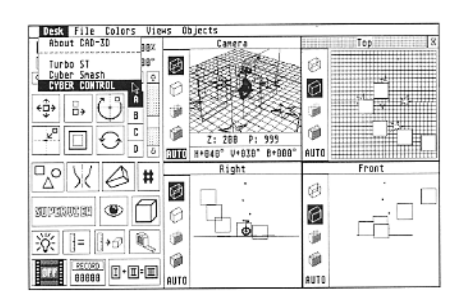
Die Kamerabahn wurde mit dem Programm FLUGBAHN berechnet.



Alle Markierungen der Kameraflugbahn wurden in CAD-3D gemacht.



Die Bewegung der Bälle wurde in das Programm eingefügt.




Die Flugbahn der Kamera und das Einrad in CAD-3D.

Spline zu berechnen. Dieses geschieht mit dem Befehl DEFSPLINE.

Als Parameter folgt dem Befehl wieder die Nummer der Spline. Nach der Nummer müssen Sie die Anzahl der Punkte eingeben, die auf der Spline liegen sollen.

Und nur diese Punkte können Sie später in Ihrem Programm benutzen. Somit sollte die Anzahl der Punkte immer größer als die Anzahl der Markierungen sein.

Als letzten Parameter müssen Sie noch die Art der Spline übergeben. Die verschiedenen Varianten werden durch verschiedene Buchstaben repräsentiert. So müssen Sie ein L eingeben, wenn Sie einen linearen Verlauf wünschen. Wenn Sie ein B eingeben, errechnet CYBER CONTROL eine gekrümmte Linienverbindung und mit dem Buchstaben S wird eine kurvige Linie berechnet.

So sähe das Erstellen einer geraden Spline mit 50 Punkten zwischen den Markierungen mit den Kordinaten 0, 0, 0 und 20, 30, 40 aus:

```
DEFPT 1,0,0,0
DEFPT 1,20,30,40
DEFSPLINE 1,50,L
```

Damit Sie die berechneten Punkte auch in Ihrem Programm benutzen können, stellt Ihnen CYBER CONTROL die Arrays S1X(), S1Y() und S1Z() zur Verfügung, wobei die Zahl nach dem Buchstaben S immer die Nummer der jeweiligen Spline darstellt.

So erfahren sie den Wert der Z-Achse der Spline Nummer vier mit dem Befehl A=S4z(exp).

## Zum Programm

Das Listing 1 stellt das eigentliche Programm dar, welches die Kamera bewegt und die Animation berechnet. Damit Sie das Programm auch verstehen, will ich zuerst einmal alle neuen Befehle erklären.

Mit dem Befehl INPUT wird eine Eingabe veranlaßt, wobei der Text nach dem Befehl in einem Fenster

```
; FLUGBAHN.CTL
; Ein Programm von Oliver Saalfeld
; Public Domain bei ST VISION 1989
;
ALERT " |    FLUGBAHN    | Ein
  Utility von | Oliver  Saalfeld "

INPUT "
  Gib die Anzahl der Markierungen an?
  ",Punkte
INPUT "Gib die Anzahl der Bilder an?",
  Bilder
INPUT "Markierung: 0-Unsichtbar 1-
  Sichtbar",Sicht
INPUT "Spline: 0-Linear 1-Gebogen 2-
  Kurvig",Art
INPUT "Blic: 0-Zentrun 1-Kamera 2-
  Punkt",Blick

IF Punkte<2 | Punkte>20
   THEN GOTO Fehler
IF Art<0 | Art>2 THEN GOTO Fehler
IF Sicht<0 | Sicht>1 THEN GOTO Fehler
IF Blick<0 | Blick>2 THEN GOTO Fehler
IF Bilder<Punkte THEN GOTO Fehler

IF Blick <2 THEN GOTO a
INPUT " X-Achse des Blickpunktes?",xb
INPUT " Y-Achse des Blickpunktes?",xy
INPUT " Z-Achse des Blickpunktes?",zb
Minus=0

·a
ALERT " | Lege die 3D-Objektdiskette |
  in Laufwerk A ein."
LOAD3D "A:\FLUG.3d*"
ZOOM 50:PERSPEC 999
VIEW WIRE:DRAFT

GROUP A:Lauf=1
CLRGRP:SELECT Box1:GOSUB Mitte
SELECT Box2:GOSUB Mitte
SELECT Box3:GOSUB Mitte
SELECT Box4:GOSUB Mitte
SELECT Box5:GOSUB Mitte
SELECT Box6:GOSUB Mitte
SELECT Box7:GOSUB Mitte
SELECT Box8:GOSUB Mitte
SELECT Box9:GOSUB Mitte
SELECT Box10:GOSUB Mitte
SELECT Box11:GOSUB Mitte
SELECT Box12:GOSUB Mitte
SELECT Box13:GOSUB Mitte
SELECT Box14:GOSUB Mitte
SELECT Box15:GOSUB Mitte
SELECT Box16:GOSUB Mitte
SELECT Box17:GOSUB Mitte
SELECT Box18:GOSUB Mitte
SELECT Box19:GOSUB Mitte
SELECT Box20:GOSUB Mitte
·Label1:POP

IF Art=0 THEN DEFSPLINE 1,Bilder,L
IF Art=1 THEN DEFSPLINE 1,Bilder,B
IF Art=2 THEN DEFSPLINE 1,Bilder,S
IF Blick=0 THEN xb=0:yb=0:zb=0:Minus=0
IF Blick=1 THEN Minus=2

ALLGRP:Lauf=0
IF Sicht=1 THEN GOTO Label2
DESELECT Box1:GOSUB Laenge
DESELECT Box2:GOSUB Laenge
DESELECT Box3:GOSUB Laenge
DESELECT Box4:GOSUB Laenge
DESELECT Box5:GOSUB Laenge
DESELECT Box6:GOSUB Laenge
```

```
DESELECT Box7:GOSUB Laenge
DESELECT Box8:GOSUB Laenge
DESELECT Box9:GOSUB Laenge
DESELECT Box10:GOSUB Laenge
DESELECT Box11:GOSUB Laenge
DESELECT Box12:GOSUB Laenge
DESELECT Box13:GOSUB Laenge
DESELECT Box14:GOSUB Laenge
DESELECT Box15:GOSUB Laenge
DESELECT Box16:GOSUB Laenge
DESELECT Box17:GOSUB Laenge
DESELECT Box18:GOSUB Laenge
DESELECT Box19:GOSUB Laenge
DESELECT Box20:GOSUB Laenge
·Label2:POP

ALERT " I Lege die Diskette I fuer die
   Animation, I in Laufwerk A ein."
RSTART "a:\loop1",M

FOR lauf = 1 TO Bilder-Minus
IF Blick=1 THEN xb=s1x(lauf):yb=s1y(lauf):
   zb=s1z(lauf)
CAM2 s1x(lauf-1),s1y(lauf-1),s1z(lauf-1),xb
   ,yb,zb,0
SUPERVIEW
RECORD
IF FREEDISK<20000
   THEN GOSUB NeueDisk
NEXT lauf
RSTOP
END

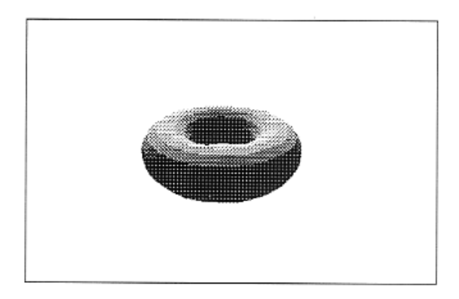
·Mitte
BOUNDS mx,my,mz,nx,ny,nz
x=mx-(mx-nx)/2
y=my-(my-ny)/2
z=mz-(mz-nz)/2
DEFPT 1,x,y,z
CLRGRP
Lauf=Lauf+1
IF Lauf>Punkte THEN GOTO Label1
RETURN

·Fehler
ALERT " I Bei der Parameterdefinition I
   wurde ein Fehler gemacht! "
END
RETURN

·NeueDisk
RCHAIN "a:\loop_new"
RETURN

·Laenge
Lauf=Lauf+1
IF Lauf>Punkte THEN GOTO Label2
RETURN
```

Ende des Listing 1



Ein Torus aus einem der Beispiele von Listing 2.

ausgegeben wird. Unter dem Text kann nun eine beliebige Zahl über die Tastatur eingegeben werden. Das Fenster wird über den Knopf "OK" korrekt verlassen. Durch Anklicken des Knopfes "STOP" wird das Programm abgebrochen. Die Eingabe wird an die Variable am Schluß des Befehles übergeben. Mit dem Befehl GOTO können Sie innerhalb Ihres Programmes zu einem Label springen. Das Label wird genau wie beim Befehl GOSUB mit dem Klammeraffen gekennzeichnet. Der Befehl LOAD3d "(Filename)" dient dazu, eine 3D-Datei von einem Speichermedium (Diskette) zu lesen. Bei einem Lesefehler wird das Programm sofort mit einer Fehlermeldung abgebrochen. Die Befehle DEFSPLINE, DEFPT und CAM2 wurden weiter oben bereits ausführlich beschrieben.

Mit dem Befehl POP werden alle gespeicherten Rücksprungadressen gelöscht. Dieses ist nötig, wenn man mit GOSUB zu einem Unterprogramm springt und dieses nicht mit RETURN verläßt. Anhand der Variablen FREEDISK wird der augenblickliche Speicherplatz auf der Diskette, auf der die Animation gespeichert wird, festgestellt. Dazu muß vorher mit dem Befehl RSTART eine Datei geöffnet werden.

Mit dem Befehl BOUNDS können die Ausmaße aller angewählten Objekte ermittelt werden. Dazu müssen dem Befehl 6 Variablen folgen, in denen nach dem Aufruf die minimalen und maximalen Koordinaten der Objektgruppe stehen. Mit dem Befehl RCHAIN "(Filename)" kann die Ausgabe der Animation auf eine andere Datei oder Diskette umgeleitet werden.

## Das zweite Listing

Da auch in Listing 2 ein paar neue Befehle vorkommen, möchte ich diese auch noch vorstellen. Der erste neue Befehl steht relativ weit unten, nämlich SCALE. Dieser Befehl verkleinert oder vergrößert alle angewählten Objekte bis zur Hälfte. Dazu muß der einzige Parameter beim Verkleinern einen Wert von 50 bis

```
; OBJEFLUG.CTL
; Ein Programm von Oliver Saalfeld
; Public Domain bei ST VISION 1989
;
; Dieses Programm ergibt nur im
; Zusammenhang mit dem Programm
; FLUGBAHN einen Sinn. Es erstellt
; mehrere Objekte und speichert
; sie auf Diskette.

ALERT " I Lege die 3D-Objektdiskette I
   in Laufwerk A ein."

NEW

DEFPT 1,1000,0,500
DEFPT 1,0,1000,0
DEFPT 1,-1000,0,500
DEFPT 1,0,-1000,0
DEFPT 1,1000,0,500
DEFSPLINE 1,32,S

lauf=14
CUBE Box1,15:GOSUB mr
WEDGE Box2,15:GOSUB mr
SPH2 Box3,15:GOSUB mr
CUBE Box4,15:GOSUB mr
WEDGE Box5,15:GOSUB mr
CUBE Box6,15:GOSUB mr
SPH1 Box7,15:GOSUB mr
WEDGE Box8,15:GOSUB mr
SPH2 Box9,15:GOSUB mr
CUBE Box10,15:GOSUB mr
WEDGE Box11,15:GOSUB mr
SPH1 Box12,15:GOSUB mr
CUBE Box13,15:GOSUB mr
SPH2 Box14,15:GOSUB mr
WEDGE Box15,15:GOSUB mr

ALLGRP
SAVEALL "a:\flug.3d2"

CLRGRP
TORUS Ring,15
SCALE 50
SCALE 50
SCALE 50

ALLGRP
SAVEALL "a:\flug2.3d2"

NEW
ADDVERTEX 0,0,0,0
ADDVERTEX 1,0,50,0
ADDVERTEX 2,50,0,0
ADDFACE 0,0,1,2,1,1,1,14
UPLOAD Marker,3,1

SAVEALL "a:\marker.3d2"

END

·mr
SCALE 50
SCALE 50
SCALE 50
XLATE s1x(lauf),s1y(lauf),s1z(lauf)

lauf=lauf+2
IF lauf>30 THEN lauf=1

CLRGRP
RETURN
```

Lising 2: Erstellt mehrere Objekte und speichert sie auf Diskette.

100 annehmen. Um ein Objekt zu vergrößern, muß der Wert von 100 bis 150 gehen.

Der letzte Befehl, den Sie noch nicht kennen, ist SAVEALL. Dieser Befehl speichert alle Objekte auf Diskette.

## Programmablauf

Geben Sie nun Listing 1 ein und speichern Sie es unter dem Namen FLUGBAHN.CTL. Listing 2 speichern Sie unter dem Namen OBJEFLUG.CTL. Starten Sie nun Listing 2 mit den Tasten ALTERNATE und R. Das Listing erstellt drei Objektdateien und speichert diese auf Diskette.

Die erste Datei FLUG.3D2 enthält eine Flugbahn für das Programm FLUGBAHN.CTL. Diese Flugbahn setzt sich aus verschiedenen Grundobjekten von CAD-3D zusammen. Die nächste Datei FLUG2.3D2 enthält dieselbe Flugbahn und zusätzlich noch einen Torus. Die letzte Datei enthält nur ein Objekt. Das Objekt besteht aus einem Dreieck, das das kleinste Objekt in CAD-3D darstellt und somit wenig Speicherplatz benötigt. Deshalb ist das Dreieck hervorragend als Markierung geeignet.

Wenn CYBER CONTROL das Programm abgearbeitet hat, sollten Sie das Programm FLUGBAHN.CTL laden und starten. Kurz nach dem Starten erscheint ein Fenster, in dem der Titel des Programmes steht. Wenn Sie das Fenster mit OK verlassen, erscheinen noch fünf weitere Fenster, in denen Sie Werte über die Tastatur eingeben können.

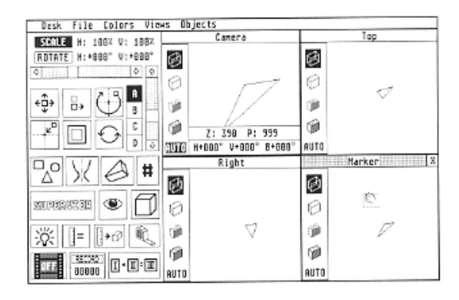
Der erste Wert gibt die Anzahl der Markierungen an. Sie sollten sich vorher vergewissern, ob in der Datei FLUG.3D2 auch genug BOX(n)-Markierungen vorhanden sind. Der nächste Wert gibt die Zahl der Bilder einer Animation an. Dieser Wert sollte nie kleiner als die Anzahl der Markierungen sein, da ansonsten CYBER CONTROL keine Splines berechnen kann. Der dritte Wert gibt an, ob die Markierungen unsichtbar oder sichtbar sind. Der vierte Wert bestimmt die Art der Spline (siehe weiter oben). Der letzte Wert gibt an, ob die Kamera ins Zentrum des Universums, auf die Flugbahn oder an einen bestimmten Punkt schaut. Wenn der Wert 2 eingegeben wurde, müssen in drei weiteren Fenstern noch die Koordinaten des Blickpunktes angegeben werden.

Bei unserem Beispiel geben Sie nun die Werte 15, 60, 1, 2 und 1 an. Anschließend verlangt das Programm, daß Sie die Diskette mit der Datei FLUG.3D2 in Laufwerk A einlegen. Wenn Sie dieses getan haben, lädt das Programm die Datei ein und errechnet den Kamerapfad. Danach bittet Sie das Programm, eine leere Diskette einzulegen, auf die es die Animation unter dem Namen LOOP1.DLT abspeichern kann. Nachdem CYBER CONTROL das Programm beendet hat, ändern Sie den Filenamen "A:\flug.3d*" in "a:\flug2.3d*" um. Dieser Filename steht in der Mitte des Listings 1. Nun können Sie das Programm erneut starten. Diesmal geben Sie aber als letzten Parameter den Wert Null ein. Vergessen Sie nun nicht, die Diskette zu wechseln. Die zweite Animation speichern Sie wieder auf eine neue leere Diskette.

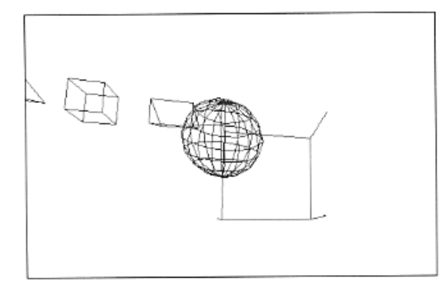
Wenn CYBER CONTROL mit seiner Arbeit fertig ist, können Sie das Programm ANIMATE3.PRG von Ihrer CAD-3D Diskette laden und sich die zwei Animationen ansehen. Diese Animationen dienen nur als Beispiel für das Programm FLUGBAHN.CTL.

## Eigene Animationen

Das Programm soll ja eigentlich dazu dienen, relativ einfach eigene Animationen zu erstellen. Dazu müssen Sie eines oder mehrere Objekte haben, um die die Kamera herumfliegen soll. Laden Sie diese Objekte in CAD-3D ein. Nun können Sie bis zu 20 Markierungen setzen, die die Flugbahn der Kamera repräsentieren. Als Markierung können Sie die Datei MARKER einfügen. Die Markierungen sollten die Namen BOX1 bis BOX(n) haben, wobei der erste Punkt den Namen BOX1 hat. Nun speichern Sie alle Objekte unter dem Namen FLUG.3D2 auf einer Diskette und starten das Programm FLUGBAHN.CTL unter CYBER CONTROL.



Das Objekt MARKER von allen Seiten unter CAD-3D.


Ein Bild aus der ersten Animation, von FLUGBAHN berechnet.

Geben Sie hier die Parameter Ihren eigenen Vorstellungen entsprechend ein. Um die Qualität der Animation zu ändern, müssen Sie die entsprechenden Befehle direkt im Programm ändern.

Noch ein wichtiger Hinweis für das Abtippen der Listings: Leider steht im DTP-Programm Calamus das Zeichen für den Klammeraffen (ASCII 64) nicht zur Verfügung. Bitte ersetzen Sie beim Abtippen das Zeichen · durch den Klammeraffen (ASCII 64, ALTERNATE Ü).

Und nun viel Spaß beim Erproben der Listings. Wer noch Fragen, Anregungen oder gar Tips zu den CYBER-Programmen hat, kann an folgende Adresse schreiben:

ST VISION
Betr. Computer Grafik
Postfach 1651
6o7o Langen

Die hier abgedruckten Listings und Bilder im Degas-Format befinden sich auf PD-Diskette Nr. 283. oli

ST VISION

# SONDERTEIL

## Omikron Basic Listing

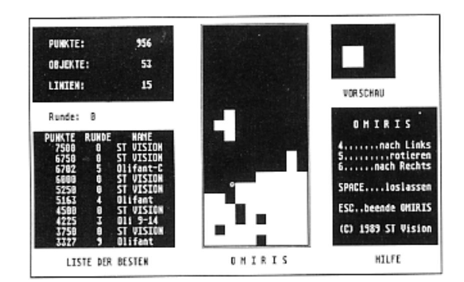


# OMIRIS

## Tetris-Version in OMIKRON.Basic

**Nach Mondlandung nun schon das zweite Spiel zum Abtippen in der ST Vision. Diesmal handelt es sich um einen Tetris-Clone, der auch noch schneller als das Orginal ist.**

Da das Spielprinzip nicht allen bekannt ist, möchte ich noch einmal kurz erklären, worum es bei OMIRIS geht. Sie haben ein rechteckiges Spielfeld vor sich, das oben geöffnet ist. Durch diese Öffnung fallen nun nacheinander verschiedenartige Bausteine, die jede mögliche Kombination von vier Kästchen darstellen.




Eine Hardcopy vom Spiel OMIRIS.

Während ein Stein nach unten fällt, können Sie ihn nach links und rechts bewegen, sowie um 90 Grad drehen. Ist der Stein unten angekommen, so bleibt er dort liegen und von oben fällt ein neuer Stein durch die Öffnung. Sobald ein Stein den oberen Rand des Spielfeldes erreicht hat, ist das Spiel zu Ende.

Damit es nicht soweit kommt, verschwindet immer eine vollständig ausgefüllte Reihe und die darüberliegenden Steine rutschen um ein Feld nach unten. Somit ist es Ihre Aufgabe, die Steine so zu plazieren, daß immer vollständige Zeilen entstehen.

### Das Listing

Damit Sie OMIRIS spielen können, müssen Sie das Listing erst einmal abtippen oder die PD Diskette Nr. 283 bestellen. Auf ihr befindet sich auch eine compilierte Version des Programmes. Wenn Sie das Listing abtippen wollen, müssen Sie das OMIKRON-Basic laden. Nun können Sie es eingeben, wobei Sie zwischendurch immer einmal abspeichern sollten. Haben Sie das Listing vollständig abgetippt, so speichern Sie es unter dem Namen OMIRIS.BAS. Starten können Sie OMIRIS nur in der mittleren und hohen Auflösung des STs. Wie das Programm gesteuert wird, wird Ihnen immer unten rechts angezeigt.

### Änderungen

Wenn Ihnen das Programm auch in Level 9 noch zu leicht ist, können Sie ja das Spielfeld verkleinern. Dazu müssen Sie nur die Variablen Depth% und Depth−P% in Zeile 10 um den gleichen Betrag ändern.

### Noch schneller...

Falls Sie einen Compiler für Omikron Basic besitzen, können Sie das Programm auch noch compilieren. Vorher müssen Sie aber noch die Zeile 37 in Level%=0 umändern. Wenn Sie keinen Compiler haben, können Sie auch die PD-Diskette bestellen (siehe oben).

Bitte beachten Sie beim Abtippen, daß wir aus technischen Gründen das Zeichen für einen Klammeraffen (ASCII 64, ALT ü) durch einen kleinen Punkt ( · ) ersetzen mußten.

Und nun viel Spaß beim Spielen.
oli




- Der Hardvirus -



```
  0 REM ***    TETRIS    ***
  1 REM ***   (c) by Pinky   ***
  2 REM *** converted by Bully ***
  3 REM *** Lightspeed by Oli ***
  4
  5 ' Auflösung feststellen
  6 XBIOS (A%,4)
  7 IF A%=2 THEN Aufl%=16 ELSE :Aufl%=8
  8 IF A%=0 THEN PRINT "Leider die falsche
    Auflösung!": END
  9
 10 ' Parameter für die Spielfeldgröße
 11 True%=(1=1):False%= NOT True%
 12 Width%=10:Depth%=21:Width_P%=11:Depth_P%=22
 13
 14 ' Felder für die Steine
 15 DIM Obj_Array_X%(7,4),Obj_Array_Y%(7,4)
 16 DIM Look$(1)
 17
 18 ' Aufbau der verschiedenen Steine
 19 DATA -1,0,1,2,-1,0,1,1,-1,0,1,1,-1,0,0,1
 20 DATA -1,0,0,1,-1,0,0,1,-1,-1,0,0
 21 DATA 0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,1,0,0,1,0
 22 DATA 1,1,0,0,0,0,1,1,0,1,0,1
 23
 24 ' Felder für das Spielfeld
 25 DIM Screen%(Width_P%, Depth_P%),Field%
    (Width_P%,Depth_P%)
 26 DIM Offset_X%(4),Offset_Y%(4),Next_Obj_X%(4),
    Next_Obj_Y%(4)
 27 DIM Hs_Name$(10),Score%(10),Level%(10)
 28
 29 ' Bildschirmaufbau beginnen
 30 PALETTE $0,$7,$770,$777
 31 Farbe%=0
 32 PRINT CHR$(27);"f"; CHR$(27);"q"
 33 CLS
 34
 35 ' Highscoreliste laden
 36 Load_Install
 37 Playfield
 38 Look$(1)=" "
 39 Look$(0)= CHR$(27)+"p "+ CHR$(27)+"q"
 40 K$=""
 41 T%=0
 42
 43 ' Level einstellen
 44 Level%=6
 45 Level_Inc
 46
 47 ' Spielfeld zeichnen
 48 PBOX 270,Aufl%-2,Width%*16+4,
    Depth%*Aufl%+4
 49 BOX 268,Aufl%-4,Width%*16+8, Depth%*Aufl%+8
 50 PRINT ·(23,39);"O M I R I S"
 51 PBOX 470,Aufl%-2,100,Aufl%*5+4
 52 PRINT ·(7,61);"VORSCHAU"
 53 PBOX 6,Aufl%-2,220,Aufl%*7+4
 54 PRINT ·(9,4);"Runde: "; USING "##";Level%
 55 PBOX 6,Aufl%*11-2,220,Aufl%*11+4
 56 PRINT ·(23,7);"LISTE DER BESTEN"
 57 PBOX 470,Aufl%*9-2,164,Aufl%*13+4
 58 PRINT ·(23,67);"HILFE"
 59 PRINT CHR$(27);"p";
 60 PRINT ·(2,4);"PUNKTE:"
 61 PRINT ·(4,4);"OBJEKTE:"
 62 PRINT ·(6,4);"LINIEN:"
 63
 64 ' Tastaturbelegung anzeigen
 65 PRINT ·(10,63);"O M I R I S "
 66 Menue(1)
 67 PRINT ·(18,60); CHR$(27);"pESC..beende
    OMIRIS"
 68 ' Highscoreliste anzeigen
 69 ' (Leerstelle: 2 und 4)
 70 PRINT ·(11,3);"PUNKTE RUNDE   NAME"
 71 High_Scores
 72
 73 ' Steine einlesen
 74 RESTORE
 75 FOR I%=1 TO 7
 76   FOR Stone%=1 TO 4
 77     READ Obj_Array_X%(I%,Stone%)
 78   NEXT Stone%
 79 NEXT I%
 80 FOR I%=1 TO 7
 81   FOR Stone%=1 TO 4
 82     READ Obj_Array_Y%(I%,Stone%)
 83   NEXT Stone%
 84 NEXT I%
 85
 86 ' Titelbild vom Spiel
 87 XBIOS (,35,0,0)
 88 Update_Screen
 89 REPEAT
 90   K$= RIGHT$( UPPER$( INKEY$ ),1)
 91   IF K$="S" THEN Omiris
 92   IF K$="L" THEN Level_Inc
 93   IF K$="M" THEN Farbe
 94 UNTIL K$= CHR$(27)
 95 PRINT CHR$(27)+"e"
 96 XBIOS (,35,10,2)
 97 MOUSEON
 98 PALETTE $777,$700,$70,$0
 99 CLS
100 END
101
102 ' Tastaturbelegung
103 DEF PROC Menue(A%)
104   PRINT CHR$(27);"p";
105   IF A%=1 THEN
106     PRINT ·(11,60);"      von      "
107     PRINT ·(12,60);"  Ralf Rudolph, "
108     PRINT ·(13,60);"   Bully und   "
109     PRINT ·(14,60);" Oliver Saalfeld "
110     PRINT ·(20,60);"(C) 1989 ST Vision"
111     PRINT ·(16,60);"L.....ändere Level"
112     PRINT ·(17,60);"S.....starte Spiel"
113   ELSE
114     PRINT ·(11,67);" "
115     PRINT ·(12,60);"4.......nach Links"
116     PRINT ·(13,60);"5.........rotieren"
117     PRINT ·(14,60);"6......nach Rechts"
118     PRINT ·(16,60);"SPACE....loslassen"
119     PRINT ·(17,60);"                  "
120   ENDIF
121   PRINT CHR$(27);"q";
122 RETURN
123
124 ' Schwarz-Weiß Umschaltung
125 DEF PROC Farbe
126   Farbe%=Farbe%+1
127   IF Farbe%=2 THEN
128     Farbe%=0
129     PALETTE $0,$0,$0,$777
130   ELSE
131     PALETTE $777,$0,$0,$0
132   ENDIF
133 RETURN
134
135 ' Neue Highscoreliste speichern
136 DEF PROC Write_Install
137   LOCAL I%
```

## Listing OMIRIS: Fortsetzung

```
138   OPEN "O",1,"OMIRIS.DAT"
139    FOR I%=1 TO 10
140      WRITE #1,Score%(I%),
Hs_Name$(I%),Level%(I%)
141    NEXT I%
142   CLOSE 1
143  RETURN
144
145  ' Alte Highscoreliste laden
146  DEF PROC Load_Install
147   IF FN Exist%L("OMIRIS.DAT") THEN
148    OPEN "I",2,"OMIRIS.DAT"
149     FOR I%=1 TO 10
150      IF NOT EOF(2) THEN
151       INPUT #2,Score%(I%),
Hs_Name$(I%),Level%(I%)
152      ENDIF
153     NEXT I%
154    CLOSE 2
155    Score_10%=Score%(10)
156   ELSE
157    FOR I%=1 TO 10
158     Score%(I%)=(11-I%)*750
159     Hs_Name$(I%)="ST VISION"
160    NEXT I%
161   ENDIF
162  RETURN
163
164  ' Prüfen ob das File auf Disk ist
165  DEF FN Exist%L(Name$)
166   LOCAL T%
167   OPEN "F",1,Name$,55
168   IF EOF(1) THEN
169    CLOSE 1
170    RETURN (False%)
171   ELSE
172    FIELD 1,30 AS Buffer$,14 AS File$
173    GET 1,0
174    IF Name$= LEFT$(File$, INSTR(File$,
CHR$(0))-1) THEN
175     CLOSE 1
176     RETURN (True%)
177    ENDIF
178   ENDIF
179  CLOSE 1
180  RETURN (False%)
181
182  ' Highscoreliste zeigen
183  DEF PROC High_Scores
184   LOCAL I%
185   PRINT CHR$(27);"p";
186   FOR I%=1 TO 10
187    PRINT @(11+I%,1); USING
"########",Score%(I%)
188  ' (Leerstellen: 13)
189    PRINT @(11+I%,12); USING "##",
Level%(I%);"             "
190    PRINT @(11+I%,17);Hs_Name$(I%)
191   NEXT I%
192   PRINT CHR$(27);"q";
193  RETURN
```

Listing OMIRIS: Fortsetzung

```
194  ' Neuen Namen eingeben
195  DEF PROC New_Highscore
196    LOCAL I%,J%
197    IF Punkte%<Score%(10) THEN EXIT
198    FOR I%=9 TO 19: PRINT ·(I%,34);"              ":
     NEXT I%
199    PRINT ·(11,34);"This is a new"
200    PRINT ·(12,43);"HIGH SCORE "
201    PRINT ·(14,34);"Please enter"
202    PRINT ·(15,44);"your name "
203    I%=1
204    WHILE Score%(I%)>Punkte%
205     I%=I%+1
206    WEND
207    FOR J%=9 TO I% STEP -1
208     Hs_Name$(J%+1)=Hs_Name$(J%)
209     Score%(J%+1)=Score%(J%)
210     Level%(J%+1)=Level%(J%)
211    NEXT J%
212    Name$=""
213    INPUT ·(17,37);Name$ USING "0a+-+ ",Test%L,10
214    Hs_Name$(I%)=Name$
215    Score%(I%)=Punkte%
216    Level%(I%)=Level%
217    High_Scores
218    Score_10%=Score%(10)
219    Write_Install
220  RETURN
221
222  ' Level um eins erhöhen
223  DEF PROC Level_Inc
224    Level%=Level%+1
225    IF Level%>9 THEN Level%=0
226    PRINT ·(9,11); USING "##";Level%
227    LOCATE 1,1
228  RETURN
229
230  ' Spielfeld intern aufbauen
231  DEF PROC Playfield
232    LOCAL I%,J%
233    FOR I%=1 TO Width%
234     FOR J%=1 TO Depth%
235      Field%(I%,J%)=0
236      Screen%(I%,J%)=255
237     NEXT J%
238    NEXT I%
239    FOR I%=1 TO Width%:Field%(I%,0)=1: NEXT I%
240    FOR I%=1 TO Width%:Field%(I%,Depth%+1)=1:
     NEXT I%
241    FOR I%=1 TO Depth%+1:Field%(0,I%)=1: NEXT I%
242    FOR I%=1 TO Depth%+1:Field%(Width%+1,I%)=1:
     NEXT I%
243  RETURN
244
245  ' Neues Objekt anzeigen
246  DEF PROC Obj_Preview
247    PRINT ·(3,61); CHR$(27);"p      "; CHR$(27);"q"
248    PRINT ·(4,61); CHR$(27);"p      "; CHR$(27);"q"
249    FOR Stone%=1 TO 4
250     PRINT ·(3+Next_Obj_Y%(Stone%),
     63+2*Next_Obj_X%(Stone%));Look$(1)
251    NEXT Stone%
252    PRINT ·(2,14); CHR$(27);"p"; USING
     "##########";Punkte%
253    PRINT ·(4,14); USING "##########";Objects%
254    PRINT ·(6,14); USING "##########";
     Full_Lines%; CHR$(27);"q"
255  RETURN
256
257  ' Spielfeld neuzeichnen
258  DEF PROC Update_Screen
259    LOCAL I%,J%,Successive%
260    FOR J%=1 TO Depth%
261     Successive%=False%L
262     FOR I%=1 TO Width%
263      IF Field%(I%,J%)<>Screen%(I%,J%) THEN
264       F%=Field%(I%,J%)
265       Screen%(I%,J%)=F%
266       PRINT ·(J%,32+I%*2);Look$(F%)
267      ENDIF
268     NEXT I%
269    NEXT J%
270  RETURN
271
272  ' Spielstein setzten
273  DEF PROC Obj_Draw
274    Occupied%=False%
275    FOR Stone%=1 TO 4
276     Occupied%=Occupied% OR
     (Field%(Pos_X%+Offset_X%(Stone%),
     Pos_Y%+Offset_Y%(Stone%))<>0)
277    NEXT Stone%
278    IF NOT Occupied% THEN
279     FOR Stone%=1 TO 4
280      Field%(Pos_X%+Offset_X%(Stone%),
     Pos_Y%+Offset_Y%(Stone%))=1
281     NEXT Stone%
282    ELSE
283     Punkte%=Punkte%+ INT(5.5*Level%)
284    ENDIF
285  RETURN
286
287  ' Spielstein löschen
288  DEF PROC Obj_Undraw
289    FOR Stone%=1 TO 4
290     Field%(Pos_X%+Offset_X%(Stone%),
     Pos_Y%+Offset_Y%(Stone%))=0
291    NEXT Stone%
292 RETURN
293
294  ' Auf volle Linien prüfen
295  DEF FN Full_Line%(L%)
296    LOCAL A%
297    Full_Line%=True%
298    FOR A%=1 TO Width%
299     IF Field%(A%,L%)<>1 THEN
300      Full_Line%=False%
301      EXIT
302     ENDIF
303    NEXT A%
304  RETURN Full_Line%
305
306  ' Volle Linien löschen
307  DEF PROC Delete_Line(L%)
308    LOCAL J%,K%
309    FOR J%=L% TO 2 STEP -1
310     FOR K%=1 TO Width%
311      Field%(K%,J%)=Field%(K%,J%-1)
312      Field%(K%,1)=0
313     NEXT K%
314    NEXT J%
315    Full_Lines%=Full_Lines%+1
316    Line%=Line%+1
317    IF Line%>19 THEN
318     Line%=0:Level%=Level%+1
319     IF Level%>9 THEN Level%=9
320     PRINT ·(9,11); USING "##";Level%
321    ENDIF
322    Punkte%=Punkte%+5* INT(5.5*Level%)
323  RETURN
324
325  ' Eine Linie ganz ausgefüllt?
326  DEF PROC Obj_42
```

Listing OMIRIS: Fortsetzung

```
327  LOCAL Full%,I%
328  FOR I%=1 TO Depth%
329   IF FN Full_Line%(I%) THEN Delete_Line(I%)
330  NEXT I%
331 RETURN
332
333 ' Neues Objekt auswählen
334 DEF PROC Obj_Random
335  LOCAL I%
336  I%= RND(7)+1
337  FOR Stone%=1 TO 4
338   Next_Obj_X%(Stone%)=
Obj_Array_X%(I%,Stone%)
339   Next_Obj_Y%(Stone%)=
Obj_Array_Y%(I%,Stone%)
340  NEXT Stone%
341 RETURN
342
343 ' Neues Objekt bestimmen und anzeigen
344 DEF PROC Obj_New
345  Obj_42
346  FOR Stone%=1 TO 4
347   Offset_X%(Stone%)=Next_Obj_X%(Stone%)
348   Offset_Y%(Stone%)=Next_Obj_Y%(Stone%)
349  NEXT Stone%
350  Obj_Random
351  Objects%=Objects%+1
352  Obj_Preview
353  Pos_X%=Width%/2
354  Pos_Y%=1
355  Obj_Draw
356  IF Occupied% THEN Bad_Luck%=True%
357 RETURN
358
359 ' Spielstein um 90 Grad drehen
360 DEF PROC Obj_Rotate
361  LOCAL H%
362  Obj_Undraw
363  FOR Stone%=1 TO 4
364   H%=Offset_Y%(Stone%)
365   Offset_Y%(Stone%)=-Offset_X%(Stone%)
366   Offset_X%(Stone%)=H%
367  NEXT Stone%
368  Occupied%=False%
369  FOR Stone%=1 TO 4
370   Occupied%=(Pos_X%+Offset_X%(Stone%)<1) OR
(PosX%+Offset_X%(Stone%)>Width%)
371   Occupied%=Occupied% OR
(Pos_Y%+Offset_Y%(Stone%)<1) OR
(Pos_Y%+Offset_Y%(Stone%)>Depth%)
372  NEXT Stone%
373  IF Occupied%=False% THEN
374   Obj_Draw
375  ELSE
376   FOR Stone%=1 TO 4
377    H%=Offset_Y%(Stone%)
378    Offset_Y%(Stone%)=Offset_X%(Stone%)
379    Offset_X%(Stone%)=-H%
380   NEXT Stone%
381   Obj_Draw
382  ENDIF
383 RETURN
384
385 ' Spielstein nach Links verschieben
386 DEF PROC Obj_Left
387  Obj_Undraw
388  Pos_X%=Pos_X%-1
389  Obj_Draw
390  IF Occupied% THEN
Pos_X%=Pos_X%+1:Obj_Draw
391 RETURN
392
393 ' Spielstein nach Rechts verschieben
394 DEF PROC Obj_Right
395  Obj_Undraw
396  Pos_X%=Pos_X%+1
397  Obj_Draw
398  IF Occupied% THEN
Pos_X%=Pos_X%-1:Obj_Draw
399 RETURN
400
401 ' Spielstein eine Reihe tiefer
402 DEF PROC Obj_Down
403  Obj_Undraw
404  Pos_Y%=Pos_Y%+1
405  Obj_Draw
406  IF Occupied% THEN
407   Pos_Y%=Pos_Y%-1
408   Obj_Draw
409   Obj_New
410  ENDIF
411 RETURN
412
413 ' Spielstein fallen lassen
414 DEF PROC Obj_Drop
415  Y%=Pos_Y%
416  REPEAT
417   Obj_Undraw
418   Pos_Y%=Pos_Y%+1
419   Obj_Draw
420  UNTIL Occupied%
421  Punkte%=Punkte%+(Pos_Y%-Y%)/2
422  Pos_Y%=Pos_Y%-1
423  Obj_Draw
424  Obj_New
425 RETURN
426
427 ' Das Spiel OMIRIS
428 DEF PROC Omiris
429  LOCAL Timer%
430  Menue(2)
431  Playfield
432  Full_Lines%=0
433  Line%=0
434  Punkte%=0
435  Objects%=0
436  Bad_Luck%=False%
437  Obj_Random
438  Obj_New
439  Counter%=1
440  REPEAT
441   Counter%=Counter%-1
442   IF Counter%=0 THEN
443    Obj_Down
444    Counter%=19-2*Level%
445   ENDIF
446   K$= RIGHT$( INKEY$ ,1)
447   IF K$="4" THEN Obj_Left
448   IF K$="5" THEN Obj_Rotate
449   IF K$="6" THEN Obj_Right
450   IF K$= CHR$(27) THEN EXIT
451   IF K$=" " THEN Obj_Drop
452   Update_Screen
453  UNTIL Bad_Luck%
454  PRINT @(11,40);"SPIELENDE"; CHR$(7)
455  New_Highscore
456  Menue(1)
457  K$=""
458 RETURN
```

Listing OMIRIS: Schluß

# Coprozessor HD 6301

## Schnelle Integer-Arithmetik in Omikron-Basic

**Durch ein kurzes Programm können Sie den Tastaturprozessor als Coprozessor für Integerrechnungen mißbrauchen, wodurch Ihre Programme bis zu 15 Prozent schneller werden können.**

Damit dieses funktioniert, muß erst ein kleines Programm in den 128 Bytes großen RAM-Speicher der Tastatur geschrieben werden. Dieses geschieht durch Ansteuerung des Schnittstellen-Prozessors MC 6850. Nachdem das Programm vollständig in den Speicher geschrieben wurde, wird es gestartet. Durch die Interruptsteuerung des HD 6301 ist es möglich, das Programm ablaufen zu lassen, ohne die anderen Funktionen des Prozessors zu stören.

Da der HD 6301 nur einen Taktzyklus braucht, um jeden Befehl abzuarbeiten, ist er bei einfachen Programmen wesentlich schneller als der Motorola 68000, der selbst für den einfachen Befehl NOP noch vier Takteinheiten benötigt.

### Das Programm

Um die Routinen des Programms aufzurufen, müssen Sie nacheinander drei Worte an die Speicherstelle $FFFC00 schreiben. Das erste Wort gibt die Rechenart an, wobei Sie eine 1 für Additionen, eine 2 für Subtraktionen, eine 4 für Multiplikationen und eine 8 für Divisionen verwenden müssen. Jeder andere Wert wird von dem Programm nicht beachtet.

Mit den nächsten zwei Worten wird dann die Rechnung durchgeführt. Danach können Sie durch Auslesen der Speicherstelle $FFFC02 das Ergebnis der Rechnung erfahren, wobei Überläufe berücksichtigt werden.

Wie gesagt, durch geschickten Einsatz dieser Routine können Ihre Programme bis zu 15 Prozent schneller werden, vor allem bei Multiplikationen und Divisionen.

Wer Interesse an dem compilierten Programm hat, kann die PD-Diskette Nr. 666 zur APRIL Ausgabe von ST VISION nachbestellen.

Und nun viel Spaß beim Experimentieren.

oli

```
 0 CLS : PRINT "CoProzessor HD 6301"
 1 PRINT "-------------------"
 2 PRINT "zur schnellen Integerarithmetik"
 3 PRINT "von H.Hauterling (C) 1989"
 4 Install: PRINT ·(20,1):END
 6 '
 7 DEF PROC Install
 8   Kad!=$FFFC02
 9   POKE Kad!,$80: REM HD 6301 Reset
10   POKE Kad!,$11: REM Online
11 -Lo: REM Programm einlesen
12   READ A%
13   IF A%›-1 THEN A$=A$+ CHR$(A%):
     GOTO Lo
14   Adr!= LPEEK( VARPTR(A$))+ LPEEK(
     SEGPTR +28)
15   GEMDOS (A!,$9, HIGH(Adr!),
     LOW(Adr!))
16   POKE Kad!,$11: REM Offline
17   POKE Kad!,$F: REM Programmstart
18   MOUSEON
19 RETURN
20
21 DATA $1B,$48,$1B,$42,$1B,$42,$1B
22 DATA $42,$1B,$42,$1B,$42,$48,$61
23 DATA $20,$48,$61,$21,$0C,$0D,$0C
24 DATA $0D,$44,$69,$65,$73,$65,$73
25 DATA $20,$69,$73,$74,$20,$65,$69
26 DATA $6E,$20,$41,$50,$52,$49,$4C
27 DATA $2D,$53,$63,$68,$65,$72,$7A
28 DATA $21,$0C,$0D,$44,$75,$20,$68
29 DATA $61,$73,$74,$20,$64,$6F,$63
30 DATA $68,$20,$6E,$69,$63,$68,$74
31 DATA $20,$65,$74,$77,$61,$20,$67
32 DATA $65,$67,$6C,$61,$75,$62,$74
34 DATA $2C,$0C,$0D,$64,$61,$9E,$20
35 DATA $65,$73,$20,$66,$75,$6E,$6B
36 DATA $74,$69,$6F,$6E,$69,$65,$72
37 DATA $74,$2E,$2E,$2E,$00,$00,-1
```

# Omikron Compiler 3.0

**Gerade rechtzeitig zum neuen Omikron Basic 3.0 kam der Compiler auf den Markt. Er verarbeitet alle Befehle des neuen ST-Basic, auch die fünf neuen Befehle.**

Für DM 149,- erhält man in einem blauen Plastikschuber den Compiler und ein kurzes Handbuch. Das Handbuch enthält alle notwendigen Informationen, die man zum Compiler benötigt. Hierzu zählen außer der Bedienung und den Fehlermeldungen noch die Unterschiede zum Interpreter, sowie der genaue Speicheraufbau eines compilierten Programmes. Mit ein paar Hinweisen zur Geschwindigkeitsoptimierung wird das Handbuch abgeschlossen.

Auf der Diskette befindet sich außer dem Compiler noch eine MS-DOS ähnliche Shell und ein Programm, das die BASLIB kürzt und an jedes Programm anhängt. Die Datei BASLIB wird nämlich von jedem compiliertem Programm nachgeladen.

Für jeden, der schon den alten Compiler 2.0 hat, stellt sich die Frage, ob er nicht auf die fünf neuen Befehle verzichten kann. Jedem anderem, der öfters mal ein BASIC Programm schreibt, bei dem es auf Geschwindigkeit ankommt, kann man nur zum Kauf anraten.

Die erzielte Geschwindigkeitssteigerung ist nämlich sehr beachtlich und auch Accessories werden erst durch den Compiler möglich, wozu sich ein Beispiel auf der Diskette befindet.

oli

# ST VISION TREFFEN

**Sonntag, 21. Mai 1989**
**von 11:00 bis 18:00**

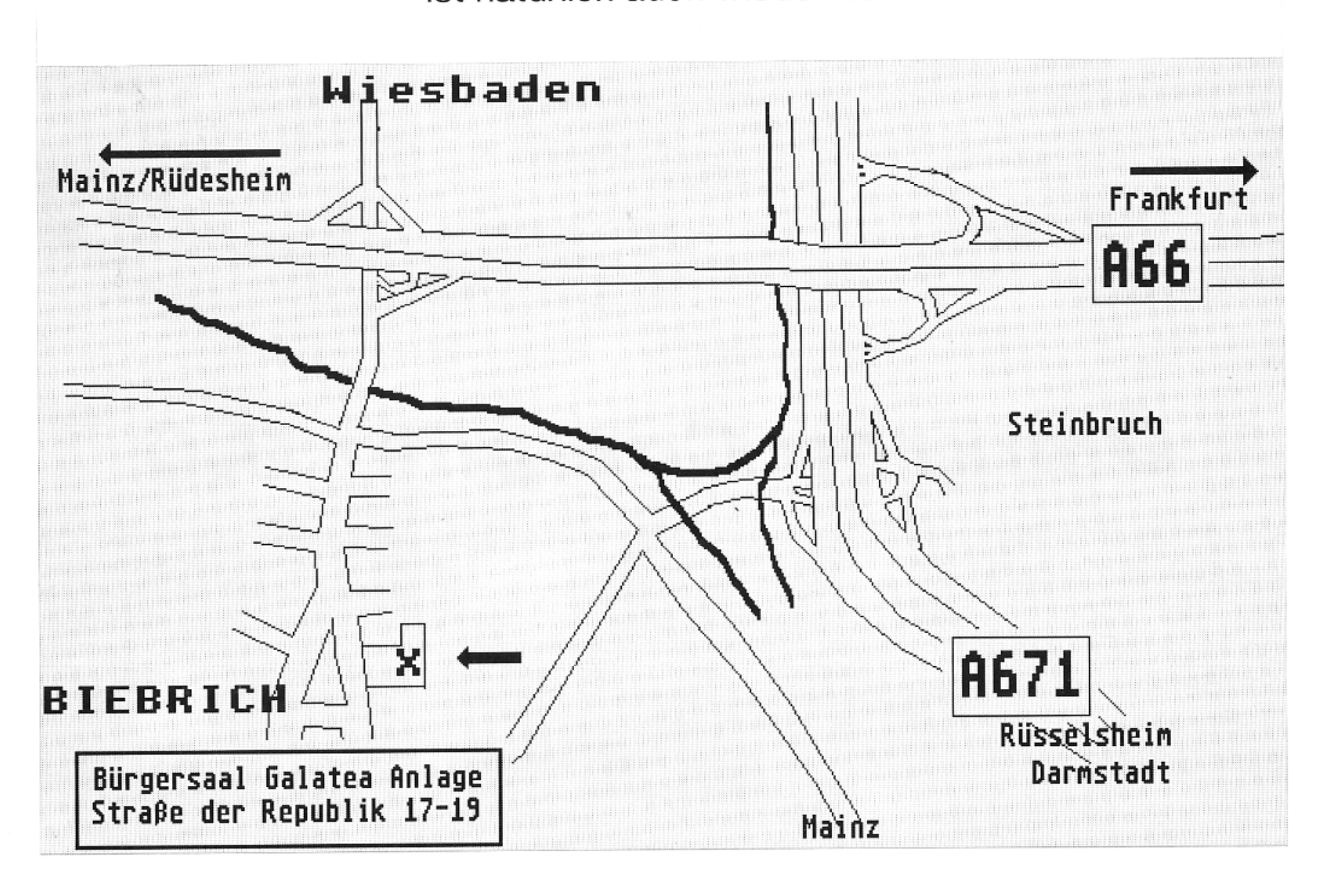
**Bürgersaal Galatea Anlage**
**Straße der Republik 17-19**

**6200 Wiesbaden-Biebrich**

Wieder mit Softwarevorführungen, Möglichkeiten zum Erfahrungsaustausch oder auch nur zum 'sich Kennenlernen'.

Wir freuen uns über jeden Besucher !

Unsere komplette PD-Library mit über 280 Disketten ist natürlich auch wieder da.



sinnvoll zu strukturieren. Ein Programm mit über hundertfünfzig Funktionen kann man eben nicht in Spaghetti-Manier programmieren und präsentieren.

MP: Es wurde sechs Wochen lang nur geplant und diskutiert, bevor Michael mit der Programmierung begonnen hat. Die "Pyramidenform" des Programmes hat sich dabei als wichtigster Gedanke herausgestellt. D.h. man kann nur die einfachen Funktionen benutzen und sich dann im wahrsten Sinne des Wortes nach oben vorarbeiten - wie man lustig ist. Außerdem (grinst) ist jede Funktion im Rahmen eines 6000 Zeilen-Helpfiles dokumentiert. Wenn man nicht mehr weiterkommt, kann man einfach auf "Help" klicken und sich informieren...

*STV: Wie lange ist an AVALON entwickelt worden ?*

MS: Rund ein Mannjahr. Dabei hat ein Bremer Programmierer die Frequenzanalyse geschrieben, ein Informatikstudent aus Eppstein die Grafikausgabe und - (lacht) na ja, ich halt den Rest...

*STV: Was dauert bei der Entwicklung eines Programms so lange?*

MS: All diese Sampling- und Frequenzanalyse-Funktionen sind extrem rechenintensiv. Wir haben also viele grundlegende Rechnerfunktionen neu programmiert. Z.B. haben wir bei der 3D-Rastergrafikausgabe auf vier Ebenen optimiert: Auf Algorithmus-, Zahlen-, Sprach- und Befehlsebene. So etwas dauert natürlich länger, als wenn man sich vorhandener Funktionen bedient. Und bei der Fourier-Analyse ist die Rechenzeit innerhalb eines halben Jahres um den Faktor 60 beschleunigt worden.

Das ist schon ganz nett, wenn man sich vor Augen hält, daß wir jetzt auf dem ST in einer halben Minute etwas hinkriegen, wofür andernorts Großrechner noch eine halbe Stunde brauchen. Das alles ließ sich natürlich nicht in Basic realisieren. Das Programm umfaßt ungefähr 12000 Zeilen C-Code und 5000 Zeilen Assembler-Source.

*STV: Welche "Werkzeuge" benutzt Ihr eigentlich?*

MS: Ich benutze Turbo-C und den Turbo-Assembler, wie ich meine, eines der effektivsten Entwicklungssysteme überhaupt. Mein Editor heißt natürlich TEMPUS.

MP: Als Referenz-Sampler wurden ein AKAI S1000 und E-MU Systems-Sampler benutzt.

**...der entscheidende Unterschied ist eben, daß es bei AVALON nicht mit dem "Aha-so-sieht-das-aus"-Erlebnis aufhört...**

*STV: Was bringt denn nun diese Fourier-Analyse, die bei AVALON so herausgestellt wird?*

MP: Es gibt auch andere Programme, die einen Sound in ein Spektrum zerlegen können; also in Sinuswellen verschiedener Frequenzen, aus denen sich nun einmal jedes akustische Ereignis zusammensetzt. Der entscheidende Unterschied ist eben, daß es bei AVALON nicht mit dem "Aha-so-sieht-das-aus"-Erlebnis aufhört, sondern das Spektrum auch manipuliert und dann resynthetisiert werden kann.

Da sind dann auch wissenschaftliche Anwendungen möglich - "Was passiert, wenn ich diese Frequenz in ein anderes Verhältnis zu jener setze?" - Ich könnte mir vorstellen, daß so etwas auch für Unterrichtszwecke verwendbar ist. Wahrscheinlich würden viele Schüler die Zusammenhänge zwischen Klangspektren und Wellenformen, zwischen Frequenz- und Zeitbereich leichter begreifen, wenn sie jederzeit sehen UND hören könnten, worum es geht.

*STV: Wie geht es nach Eurer Meinung jetzt mit der Sampling- und MIDI-Entwicklung weiter ?*

MS: MIDI ist zu langsam, um Samples in Echtzeit zu übertragen; SCSI (Small Computer Standard Interface, Anm. d. Red.) oder ein ähnlicher Standard wird also früher oder später die jetzige serielle Schnittstelle ablösen. Außerdem wird die nächste Rechnergeneration nicht um Signalprozessoren herumkommen, die komplexe Rechenoperationen bei der digitalen Signalverarbeitung abwickeln können, ohne den Hauptprozessor zu belasten.

MP: Ansonsten - ein besser strukturiertes, hierarchisches Datenprotokoll; mehr als sechzehn Geräteadressen und neuartige Synthese- und Resyntheseverfahren. Sampling ist nur der Anfang.

*STV: Letzte Frage: Was stellt Ihr privat so alles an?*

MS: Ich studiere in Darmstadt Elektrotechnik. Ansonsten - das Übliche: Gitarre spielen - wenn der Compiler sich durch meinen Code frißt (grinst), schnacken, einen trinken gehen, ein bißchen Squash spielen...

MP: Ich baue gerade ein Tonstudio in Wiesbaden auf und werde - wenn alles klappt - demnächst ein Buch über Sequencing veröffentlichen. Ansonsten: Musik machen und derer schönen Dinge mehr...(grinst)

*STV: Wir danken für dieses Gespräch.*

AVALON kann über den Musikfachhandel oder direkt bei STEINBERG bezogen werden. Das Programm wird seit dem 31.03.89 ausgeliefert und kostet DM 690,-. jw

**AVALON**

**STEINBERG GmbH**

Billwerder neuer Deich 228
2000 Hamburg 28

# SPITZENPROGRAMME müssen nicht teuer sein

## ST-KREATIV DESIGNER
**DAS SUPER-PROGRAMM ZUM KREATIVEN ERSTELLEN VON GRAFIKEN ALLER ART – OHNE MALKENNTNISSE**




**DM 128,-**

## SALIX DIALOGEXPERTE

SALIX hat jetzt einen DIALOG-Experten entwickelt, der die RSC- und die DEF-Dateien selbständig untersucht. Dann geht's erst richtig los: **„Programming by doing"** heißt die Devise.



**DM 79,-**

## SALIX-PROLOG
**LEISTUNGSFÄHIGES KI-PROGRAMMIERSYSTEM**

– Edinburgh-Standard



**DM 198,-**

## ST BASIC-LIBS
**DIE GEM-SCHNITTSTELLE FÜR GFA-BASIC 2.0**

Mit diesem Programm erstellen Sie vollständige GEM-Programme, ähnlich wie mit GFA 3.0, jedoch ohne Compiler-Probleme.



**DM 29,-**

## ST AKTIE
**AKTIENVERWALTUNG**

ST-AKTIE ist ein leistungsfähiges Aktienverwaltungs- und Chartanalyseprogramm für den Profi- und Hobbybörsianer



**DM 79,-**

## ST-COMPUTER Index
**DAS JAHRESINHALTS-VERZEICHNIS 1986/1987**

Alle in ST-COMPUTER 1986 und 1987 erschienenen Artikel auf Diskette.



**DM 29,-**

## ST PLOT
**KURVENDISKUSSIONS- U. FUNKTIONSPLOTTER-PROGRAMM**



**DM 69,-**

## CHEMPLOT
**EIN KOMFORTABLES, LEICHT ZU BEDIENENDES ZEICHENPROGRAMM FÜR CHEMISCHE MOLEKÜLE**



**DM 98,-**

## ST PRINT
**DAS VIELFACH BEWÄHRTE MULTIACCESSORY JETZT IN ERWEITERTER VERSION V2.1 INCL. VIRUSKILLER**

1. Resetfeste Ramdisk
2. Druckerspooler
3. Druckervoreinstellung
4. Druckerzeichenkonverter
5. Hardcopyroutine
6. Viruskiller



**DM 69,-**

## ST-C.A.R.
**COMPUTER AIDED REGULATION**

Das Programm zur Systemanalyse und Regelungssynthese



**DM 198,-**

## ST-MAXIDAT
**DIE DATEIVERWALTUNG FÜR DEN HOHEN ANSPRUCH**

**DM 98,-**

## ST DISK BOX
**DISKETTEN-VERWALTUNGS-PROGRAMM**

**DM 49,-**

## TKC-EINNAHME/ ÜBERSCHUSS ST
**DIE KOMFORTABLE BUCHFÜHRUNG FÜR FREIBERUFLER UND KLEINGEWERBETREIBENDE**

**DM 149,-**

## TKC-HAUSHALT ST EXPERT
**– ORDNUNG**
**– ÜBERBLICK**
**– PLANUNG**
**MIT DER HAUSHALTS-BUCHFÜHRUNG FÜR ALLE**



**DM 129,-**

## ST ARCHIVAR
**DIE ÜBERZEUGENDE DATEIVERWALTUNG**

- Unterstützt die Produktion wissenschaftlicher Texte
- Verwaltet und bearbeitet Zitate und Literaturangaben und Ausgabe als Text
- Komfortable Nutzung für Video- u. Adressendateien



**DM 89,-**

**Programme mit umfassender Leistung – Programme für professionelle Ansprüche**

* alle Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise

**Heim Verlag**

*Heidelberger Landstraße 194*
*6100 Darmstadt-Eberstadt*

SCHWEIZ
***DataTrade*** AG
Langstr. 94

**BESTELL-COUPON** an Heim-Verlag, Heidelberger Landstraße 194, 6100 Darmstadt-Eberstadt

Bitte senden Sie mir ______________________

______________________

zzgl. DM 5,- Versandkosten (unabhängig von der Bestellmenge).
Zahlung: ☐ per Nachnahme ☐ Verrechnungsscheck liegt bei

Name, Vorname ______________________

Straße, Hausnr. ______________________

PLZ, Ort ______________________

# ST AKTIENSTAR V.1.0

## Neues Aktienverwaltungs- und Chartanalyseprogramm für Hobbyaktionäre

### Wall Street im Wohnzimmer

Für alle diejenigen, die dem Börsengenie Gecko aus dem bekannten Film 'Wall Street' nacheifern wollen, und dabei auf ihren geliebten ST nicht verzichten möchten, gibt es beim Heim Verlag das Programm ST-AktienStar.

Hierbei handelt es sich um eine Aktienverwaltung, die auf allen Atari ST Rechnern mit Monochrombildschirm läuft. Das Programm läßt sich grob in drei Teile untergliedern, und zwar in eine Depotverwaltung, einen Analyseteil und einen Chartteil.

### Funktionsvielfalt

Mit ST-Aktienstar, das voll unter GEM läuft, kann man Aktien, Optionsscheine sowie Kauf- und Verkaufsoptionen verarbeiten. Hierbei ist der Bank/Börsenkostensatz variabel einstellbar. Es lassen sich beliebig viele Depots mit automatischer Buchung auf einer Gesamtbilanzdatei verwalten.

### Der Analyseteil

Im Analyseteil kann das Kurs-Gewinn-Verhältnis sowie die sich ergebende Dividendenrendite ermittelt und wahlweise sortiert dargestellt werden. Besonders interessant ist auch die Berechnungssimulation für Wertpapierkäufe, bei der sowohl der Börsengewinn, der Nettogewinn und der prozentuale Gewinn als auch die Bankbörsenkosten und der Kostendeckungspunkt berechnet werden. Betrachten Sie sich hierzu die unten abgedruckte Hardcopy, die eine solche Simulation darstellt.

### Der Chartteil

Im Chartteil kann man stufenlose Kurz- und Langzeitbetrachtungen seiner Wertpapiere durchführen. Dabei sind zwei Durchschnittslinien gleichzeitig möglich. Außerdem können alle Werte auf der Ordinate in prozentualen Schritten vom Anfangskurs dargestellt werden. Desweiteren kann die Verzerrung des Charts in Richtung der Abszisse jederzeit beliebig verändert werden.

```
Datei  Daten  Depot  Analyse  Chart  Fenster  Voreinstellung

Wertpapier      : Commerzbank_________     [ <<< | >>> ]
Typ             : A
Stückzahl       : 20____                   [Kostendeckung]
Kaufkurs        : 150.00__                 [Lösche Felder] [Abbruch]
Verkaufskurs    : 220.00__                 [Lade Werte]    [abspeichern]
Kaufdatum       : 04.01.88  [Neu]          [Berechnen]     [Drucken]
Verkaufsdatum   : 31.01.89
                                           Investiertes Kap. : 3045.00_
                                           Jetziges Kapital  : 4334.00_
                                           Bankbörsenkosten  : 111.00__
                                           prozentualer Gew. : 42.33___
                                           Börsengewinn      : 1400.00_
                                           Nettogewinn       : 1289.00_
```

### Das Handbuch

Das Handbuch von ST-Aktienstar besteht aus einem ca. 60 Seiten starken DIN A5 Ringbuchordner. Es ist gut untergliedert und für jedermann verständlich geschrieben. So wird auch der ST Neuling ohne allzugroße Schwierigkeiten mit diesem Programm arbeiten können. Schritt für Schritt werden die einzelnen Menüs und ihre Funktionen anhand von Beispielen und vielen Bildschirmhardcopies erläutert. Wer sich hier nicht zurechtfindet, der hat an einem Computer eigentlich nichts mehr zu suchen.

### Muster ohne Wert

Auf der mitgelieferten Diskette befinden sich neben dem Programm auch noch Beispieldateien und Mustercharts, die die Kursentwicklung einiger deutscher und internationaler Standardtitel von teilweise 1986 bis zum August 1988 aufzeigen.

### Fazit

ST-Aktienstar ist ein leistungsfähiges Aktienverwaltungs- und Chartanalysenprogramm, das mit seinem erschwinglichen Preis von DM 79.- so manchem angehenden Börsenspekulanten unter die Arme greifen kann. Die grafischen Fähigkeiten des ST's wurden bei der Chartausgabe allerdings in keinster Weise ausgereizt. Da läßt sich bestimmt noch einiges besser machen. mts

**Heim Verlag**
Heidelberger
Landstr. 194
6100 Darmstadt

# SKYPLOT PLUS II

## Der Himmel auf Erden !

Waren Sie schon immer an Astronomie interessiert, oder haben Sie sich nicht schon öfters gefragt, welcher Stern das da am Himmel wohl sein mag ? Ist es nun der Mars oder eine viel weiter entfernte Sonne ? Ich selbst habe mich schon immer darüber gewundert, wie es möglich ist, aus diesem Wirrwarr an kleinen Punkten bestimmte Sternzeichen oder Gestirne heraus zu erkennen.

Außer dem Großen Bären war es mir bisher noch nie gelungen, etwas anderes zu entdecken. Wenn Sie das alles interessiert und Sie darüber hinaus noch mehr über unser Planetensystem erfahren möchten, so dürfte Skyplot Plus II genau das richtige Programm für Sie sein.

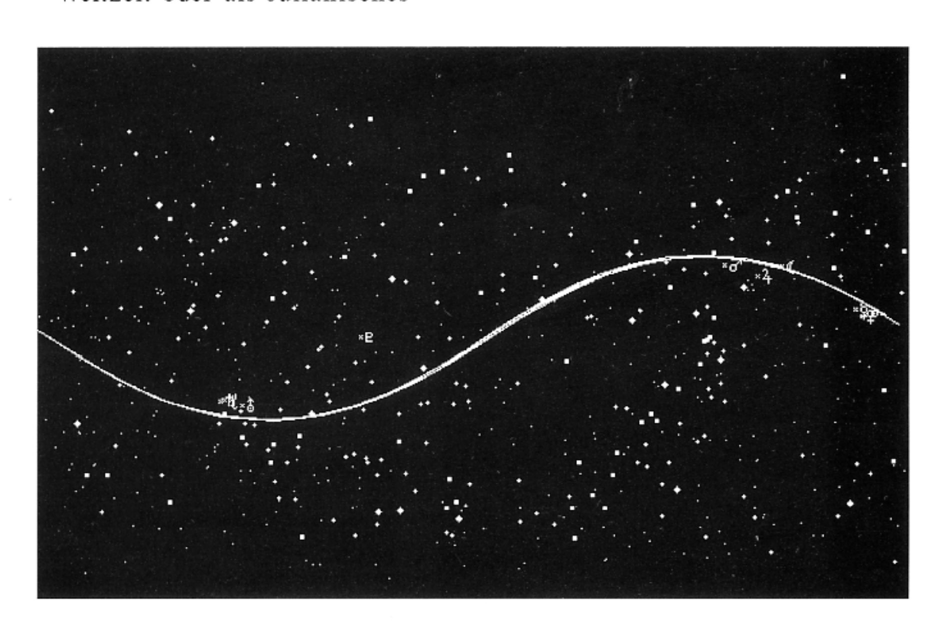
Was nun bietet Skyplot Plus II dem Anwender ? Im Lieferumfang ist ein sehr ausführliches Handbuch, drei Disketten und ein Kopierschutzmodul, das in den Rom-Port des ST's eingesteckt wird, vorhanden. Erfreulich ist, daß das Handbuch auch dem Anfänger in Astronomie einiges an Wissenswertem vermittelt. Im Gegensatz zu seinem Vorgänger Skyplot I läuft Skyplot Plus II voll unter Gem. Die Pulldownmenüs vereinfachen die Arbeit mit Skyplot dabei ungemein.

Hier nun die Verbesserungen gegenüber Skyplot I im einzelnen: Die vorhandene Sterndatei läßt sich erweitern oder auch verkürzen. Das Abspeichern und Laden sowie das automatische Laden von Einstellungen ist jetzt möglich. Besonders gut hat mir gefallen, daß man von Skyplot Plus II aus Programme direkt aufrufen kann, ohne das Programm zu verlassen. Nach Beendigung meiner Arbeit mit Tempus zum Beispiel gelangte ich automatisch wieder zu Skyplot zurück.

Das Planetarium ist jetzt integriert und man kann Einzelbilder im Degas-, Doodle- oder im komprimierten Format abspeichern. Dadurch lassen sich Sequenzen z.B. im komprimierten Format erstellen, sodaß man auch mit Diskettenlaufwerken eine schnelle Simulation erreicht. Trotzdem ist es besser, Skyplot mit einer Festplatte zu betreiben. Aber auch Besitzern keiner Festplatte kann man Skyplot Plus II nur empfehlen.

Hier nun noch einige Verbesserungen in Stichpunkten:

- Sterndatei erweiter- oder verkürzbar
- Abspeichern und Laden aller Einstellungen
- automatisches Laden einer Voreinstellung
- Planetariumsprogramm integriert, bei Einzelbildern ist das Format beliebig
- Speichern von Bildern im komprimierten Format (bis unter 1 Kbyte möglich)
- Eingabe der Zeit in Orts- und Weltzeit oder als Julianisches Datum möglich
- Zeitbereich für Berechnungen umfaßt mehr als 27000 Jahre
- Präzision für alle Objekte ein- und ausschaltbar
- alle 88 Sternbilder einzeln einstellbar für Hilfslinienzeichnung
- Planeten einzeln ein- oder ausschaltbar
- Planetenkoordinaten geozentrisch oder topozentrisch
- Bahnelemente von 17 Kleinplaneten und 14 Kometen vordefiniert
- direkter Aufruf der Suchfunktion bei irdischen Karten ohne Verlassen der Karte
- grafische Darstellung der Totalitätszone einer Sonnenfinsternis auf der Erde unter genauer Angabe des Ortes mit totaler Finsternis
- Berechnung und grafische Darstellung von Nachtlänge, Nachtfaktor und Nachtlänge ohne Mond



Hier ließe sich eine ganze Seite mit Neuerungen und Verbesserungen füllen. Dies würde aber den Rahmen dieses Testberichtes sprengen. Denjenigen, die das Programm noch überhaupt nicht kennen, will ich noch einmal kurz erläutern, was das Programm eigentlich bezweckt.

Skyplot Plus ist in der Lage, außer Sternen und Planeten auch Nebel, Sternhaufen und Galaxien zu zeichnen. Außerdem lassen sich Name, Größe, Entfernung und noch weitere Daten der dargestellten Objekte per Mausklick anzeigen. Der Himmel läßt sich jeweils aus der vom User gewählten Blickrichtung betrachten, wobei der Standort beliebig festgelegt werden kann.

Unter anderem ist es mit Skyplot auch möglich, den Verlauf eines Himmelskörpers (z.B. Sonne oder Mond) in einem bestimmten Zeitraum, auch über einige Jahre hinweg, darzustellen. Tierkreiszeichen lassen sich ebenso wie auch andere Sternengebilde per Mausklick abrufen und darstellen.

Dadurch ist es möglich, die Tierkreiszeichen und den Verlauf des Mondes darzustellen, um somit zu erfahren, zu welchem Zeitpunkt der Mond ein bestimmtes Sternzeichen erreicht hat. Ein bestimmter Ausschnitt des Himmels läßt sich bis zu einem gewissen Faktor vergrößern. Dies erleichert die genaue Darstellung einzelner Mondphasen ungemein.

Interessant stelle ich mir auch die Zusammenarbeit zwischen einem Teleskop und Skyplot vor.

Zusammenfassend läßt sich sagen, daß Skyplot Plus II ein hervorragendes Programm ist, das sich besonders durch seine Funktionsvielfalt auszeichnet. Skyplot Plus II ist im Heim Verlag erschienen und kostet DM 198. Updates sind für DM 50 erhältlich. hp

**Heim Verlag**
Heidelberger
Landstr. 194
6100 Darmstadt

# THE OPTIMIZER

The Optimizer ist ein Programm zum Beschleunigen der Festplatte, aber auch beliebiger anderer Speichermedien. Der Algorithmus hierzu ist einfach, aber effizient: Der Optimizer geht alle Dateien durch mit dem Ziel, sie direkt aufeinanderfolgend abzulegen.

Trifft er dabei auf Lücken, so füllt er diese aus. Unsortierte Cluster aus Dateien, die noch nicht optimiert wurden, werden zunächst ans Ende der Festplatte ausgelagert, um später wieder einsortiert zu werden. Um die tägliche Arbeit mit dem Atari weiter zu beschleunigen, kann schließlich noch das Directory aufgeräumt werden. Dabei werden nicht benötigte Einträge ans Ende der Directoryliste gesetzt, damit das Suchen nach Dateien schneller geht.

Negativ fiel leider auf, daß der Optimizer nicht auf Festplatte kopiert werden kann. Die Diskette läßt sich zwar problemlos kopieren, aber kopiert man die Dateien auf Platte, so läuft nichts mehr.

Der Praxistest sollte zeigen, ob der Optimizer wirklich einen Geschwindigkeitsgewinn bringt. Es ist schwer, diesen zu messen, da für eine solche Messung genau rekonstruierbare Verhältnisse auf einer Festplatte erzeugt werden müßten. Auch wären solche Meßergebnisse nicht auf die Praxis, sondern künstliche und somit unrealistische Testbedingungen bezogen.

Also testete ich "the optimizer" auf einem Atari 260ST mit 64 MB "Omti"-Festplatte und einem MEGA ST-2 mit SH-205 im täglichen Betrieb.

Die Ergebnisse waren nicht sensationell. Ein umständliches Betriebssystem kann auch durch "the optimizer" keine Wunder vollbringen. Das Laden von Programmen und Dateien wurde offenbar nur unwesentlich schneller. Beim Abspeichern von Dateien unter 100 KB konnten jedoch Beschleunigungen um mehr als 50% beobachtet werden.

Insgesamt habe ich den sicheren Eindruck, seit ich "the optimizer" verwende, geht alles ein Quentchen schneller.

Wer nur seine Disketten optimieren will, kann dies natürlich ebensogut mit Hilfe einer Ramdisk tun. Festplattenbesitzern kann ich "the optimizer" jedoch nur empfehlen, denn das Programm arbeitet schnell, sicher und effizient. pky

Projekt:FPS
F. Völker
Maximilianstr. 7
7000 Stuttgart 60

# ST VISION ADVENTURE SPECIAL

## Ein Exklusivbericht über die neuen Sierra On Line Grafikadventures Kings Quest IV und Manhunter sowie komplette Lösungswege zu Kings Quest IV und Leisure Suit Larry II

### Kings Quest IV

Das für seine Grafikadventurespiele bekannte Softwarehaus Sierra On Line setzt dieses Jahr seine erfolgreiche Kings Quest Serie fort. Gegenüber den Vorgängern hat man bei Kings Quest IV - The Perils of Rosella einiges verändert. Das Programm zeichnet sich durch stark verbesserte 3D-Grafiken und echten Stereosound aus. Die Melodien wurden dabei von William Goldstein komponiert, der sich unter anderem für die Musik der auch hier in Deutschland bekannten TV-Serie Fame verantwortlich zeichnet. Wohl dem, der ein Casio CZ-101 oder ein Roland MT-32 Keyboard sein Eigen nennen kann. Denn der MIDI-Soundtrack dieses Programmes ist wirklich super. Der normale ST User muß sich da wieder einmal mit den Tönen des Yamaha Soundchips begnügen, dessen Qualität ja hinlänglich bekannt ist.

Kings Quest IV kommt auf vier doppelseitig bespielten 3 1/2" Disketten und besteht aus nicht weniger als 3 MB voll gestopft mit Musik, Animationen und den für ihre Schwierigkeit bekannten Puzzlen.
Worum aber geht es bei Kings Quest IV? Sie übernehmen die Rolle von König Graham's Tochter Rosella in ihrer Suche nach einer Medizin für ihren sterbenden Vater. Dabei muß Rosella ihre Abenteuer in Tamir, einem Land fernab von Daventry,

## KINGS QUEST IV - THE PERILS OF ROSELLA - DIE LÖSUNG

Wir beginnen die Suche am Froschtümpel. Dort lassen Sie den goldenen Ball hineinfallen, nehmen den Frosch auf und küssen ihn natürlich. Dem Minnesänger geben Sie das Buch, das Sie in dem großen verlassenen Haus finden. Am Pool zeigen Sie sich Cupid und nehmen sich seinen Bogen. Wenn Sie Pan begegnen, spielen Sie auf der Flöte, die Ihnen der Minnesänger vermacht hat und bieten dann Pan die Flöte an.

Nun klettern Sie in das Baumhaus der Zwerge und machen dort sauber. In der Mine der Zwerge geben Sie dem Zwerg, der Ihnen die Suppe gebracht hat, den Beutel, der im Baumhaus auf dem Tisch liegt. Den Beutel mit den Diamanten tauschen Sie beim Fischer gegen eine Angelrute aus. Am Wasserfall sollten Sie auf jeden Fall die Krone, die Ihnen der Minnesänger gegeben hat, aufziehen. Nehmen Sie das Brett und die Knochen und zünden Sie die Lampe, die Ihnen der Zwerg gegeben hat, an.

In der Höhle gehen Sie East, South, South und East. Nehmen Sie sich vor dem Ogre in Acht, der sehr schwer zu umgehen ist. An einer Stelle kommen Sie nur weiter, wenn wenig Sonnenlicht im Nordosten zu sehen ist. Legen Sie das Brett über die Spalte, was ziemlich schwierig ist, und überqueren Sie die Kluft. Im Sumpf angekommen, springen Sie von Grasstück zu Grasstück. Mit Hilfe des Brettes gelangen Sie auf die Insel. Dort hypnotisieren Sie mit Pan's Flöte die Schlange, nehmen die Zauberfrucht und sehen zu, daß Sie da so schnell wie möglich wegkommen. Dann lassen Sie sich im südöstlichen Bild von Tamir von Lolotte's Anhängern fangen. Fangen Sie den gelegentlich im Westen oder Nordwesten auftauchenden Wurm ein. Besorgen Sie sich die Feder auf Genesta's Insel. Fangen Sie dann mit dem Wurm und der Angelrute am Pier einen Fisch.

Danach schwimmen Sie nach Westen und wieder zurück, bis Sie von einem Wal verschluckt werden. Klettern Sie an seiner Zunge hoch und kitzeln Sie ihn mit der Feder. Dann schwimmen Sie nach Norden zu der verlassenen Insel. Dort durchsuchen Sie ein Boot nach Zaumzeug, füttern einen Pelikan mit ihrem Fisch und pfeifen dann nach den Delphinen, die Sie sodann nach Tamir zurückbringen. Jetzt treffen Sie das Einhorn mit Cupid's Pfeil und Bogen und legen ihm das Zaumzeug an.

Im Haus des Ogres geben Sie dem Hund die aufgesammelten Knochen, holen sich im oberen Teil die Axt und verstecken sich unten im Schrank. Warten Sie bis der Ogre schläft. Dann schnappen Sie sich das Huhn und bringen es zu Lolotte. Die bösen Bäume beseitigen Sie am besten mit der Axt. In der Höhle der Hexen bringen Sie das Auge an sich, wenn es von Hexe zu Hexe gereicht wird. Dann verlassen Sie die Höhle, kehren aber gleich wieder zurück und tauschen das Auge gegen einen Scarabäuskäfer ein. Wenn Sie den Scarabäus haben, wird es auf einmal Nacht und somit Zeit, die dritte Bedingung Lolottes zu erfüllen. Sie begeben sich in das verlassene Haus, ziehen an dem Riegel an der Wand im Westraum und nehmen die Schaufel aus dem sich öffnenden Geheimraum. Suchen Sie dann den kleinen Geist, finden Sie sein Grab auf dem Friedhof und graben Sie. Dort finden Sie etwas, was Sie zu dem kleinen Geist zurückbringen. Dies wiederholen Sie insgesamt fünfmal, bis Sie mit allen Geistern durch sind. Der Scarabäuskäfer beschützt Sie dabei vor den Zombies.

Folgen Sie dem letzten Geist in die Dachstube, geben Sie ihm den ausgegrabenen Gegenstand, öffnen Sie die Truhe und nehmen Sie die Notenblätter heraus. Gehen Sie zu dem Geheimraum zurück und spielen Sie die Noten auf der Orgel. Holen Sie sich daraufhin den Knochen-Schlüssel und öffnen Sie damit die Gruft auf dem Friedhof. Lassen Sie sich am Seil herunter, nehmen Sie Pandora's Schachtel und bringen Sie sie zu Lolotte.

Nun müssen Sie nur noch aus dem Schloß entkommen. Dazu brauchen Sie den Schlüssel, den Ihnen Edgar bringt. Steigen Sie die Treppe herunter, passieren Sie die schlafenden Wächter und betreten Sie den nördlichsten Raum. Dort öffnen Sie das rechte Kabinett, nehmen Ihre Habe an sich und verlassen den Raum wieder. Nun begeben Sie sich zu Lolottes Zimmer, öffnen die Tür mit besagtem Schlüssel und erschießen Lolotte mit Cupid's Pfeil und Bogen. Dann nehmen Sie das Amulett an sich, holen sich im Erdgeschoß das Huhn und Pandora's Schachtel und verlassen das Schloß durch den Vordereingang...

bestehen. Tamir umfaßt ca. 30 Landschaftsbilder, die es zu erkunden gibt. Außerdem existieren noch eine Vielzahl an Szenarien innerhalb von Häusern, Schlössern und Höhlen, sodaß man insgesamt auf fast 100 Bilder kommt.

Sierra On Line hat sich diesmal wirklich Mühe gegeben. Die Figuren bewegen sich wesentlich fließender und schneller und die Bilder werden immer für ein paar Szenen im voraus im RAM-Speicher abgelegt, sodaß die von den alten Spielen her gewohnten Wartezeiten beim Nachladen von Bildern wegfallen. Fast schon Cartoonqualität haben die annähernd zehn Minuten dauernden Animationssequenzen am Beginn und am Ende des Spiels.

## Manhunter New York

Gegenüber Manhunter New York läßt sich Kings Quest IV eigentlich eher als kleines Spiel an. Denn dieses neue Programm von Sierra On Line kommt auf sage und schreibe fünf Disketten und umfaßt ca. 250 verschiedene Bilder. Auch die Storyline dieses Spieles ist eine gänzlich andere als bei Kings Quest IV. Aber urteilen Sie selbst.

In Manhunter New York übernehmen Sie die Rolle eines Überlebenden nach einer Invasion von Außerirdischen. Die Orbs, die wie fliegende Augen aussehen, haben die Herrschaft über die Menschheit übernommen und Sie finden sich als einer ihrer Menschenjäger in New York wieder. Manhunter sind Menschen, die von den Orbs den Auftrag erhalten haben, andere Überlebende aufzuspüren, die aufrührerische Aktionen planen. Bei Ihrer von den Orbs initiierten Suche müssen Sie Leute befragen und Räume erkunden. Das Geschehen wird von Ihrem Handeln beeinflußt. Vielleicht finden Sie ja die Widerstandskämpfer und schließen sich ihnen in ihrem Kampf gegen die Orbs an ?

Manhunter ist ein wirklich gutes Programm mit exellenten Grafiken. Die zuweilen auftretenden Arcade-Spiel-Elemente und Soundeffekte tragen ihr übriges dazu bei. Diese beiden neuen Programme von Sierra On Line stellen wirklich eine willkommene Bereicherung in der ST-Spiele-Szene dar. mts

# OUR FAVOURITE HERO - LEISURE SUIT LARRY II - DIE LÖSUNG

Larry's neue Abenteuer beginnen diesmal in Los Angeles. Dort müssen Sie als erstes den Dollarschein aus der Garage holen, mit dem Sie sich dann im Laden ein Los kaufen. Nun begeben Sie sich in das Fernsehstudio, wo Sie das Los vorzeigen und sich dabei die Nummern notieren. Im Studio läuft eigentlich fast alles automatisch ab.

Mit dem gewonnenen Millionen Dollar-Schein besorgen Sie sich im "Molto Lira" die preisgünstige herabgesetzte Badehose. Danach empfiehlt sich ein kurzer Besuch beim Friseur. Vergessen Sie aber nicht, sich im Drugstore mit Sonnenöl einzudecken und im Laden den Becher Soda mitzunehmen. Danach begeben Sie sich zurück zu Ihrer Ex-Villa und holen Ihren Paß aus dem Mülleimer. Nun sollten Sie in das Musikgeschäft gehen und dort mit der Bedienung ein unterhaltsames Schwätzchen führen. Ihre nächste Station ist die Schiffsanlegestelle, wo Sie beim Betreten des Schiffes Ihren Paß vorzeigen müssen.

An Bord angekommen, betreten Sie die nächste Kabine. Der Frau kommen Sie dabei am besten nic

ht zu nahe. Ziehen Sie sodann Ihre Badehose an. Denn nun wollen wir im Swimming Pool an Deck eine Runde schwimmen. Da Sie ja schließlich nicht nur zum Vergnügen hier sind, sollten Sie den Pool dabei genau inspizieren und dann nach dem auf dem Grund liegenden Bikini-Oberteil tauchen. Nach diesen Strapazen tragen Sie das Sonnenöl auf, nehmen auf der Liege Platz und erholen sich ein bißchen. Die Frau sollten Sie wiederum in Ruhe lassen.

Wenn Sie genug Sonne getankt haben, begeben Sie sich in Ihre Kabine zurück und ziehen sich um. Vor dem Verlassen derselben nehmen Sie noch die Früchte an sich. Jetzt müssen Sie in der Nachbarskabine den Nachttisch untersuchen. Sollten Sie dabei von der perversen Alten gestört werden, kann es schon sein, daß Sie mehrere Anläufe benötigen, bevor es Ihnen gelingt, das Nähzeug an sich zu nehmen. Als nächstes ist 'mal wieder ein Besuch beim Friseur angesagt und da Sie schließlich auch ab und zu Hunger haben, besorgen Sie sich im Schiffsrestaurant schnell noch einen Spinat-Burger. Danach rücken Sie dem Kapitän auf die Pelle und betätigen den Nothebel. Jetzt heißt es schnell sein. Sie müssen ins Rettungsboot springen, sich noch einmal mit dem Sonnenöl einreiben und den Spinat-Burger wegwerfen.

Haben Sie es bis auf die Insel geschafft, so bewegen Sie sich wie von Geisterhand gesteuert zum Urwaldrestaurant. Nein, diesmal wird nichts gegessen, aber dafür nehmen Sie, bevor Sie wieder im Wald verschwinden, das Messer mit. Auf dem Zimmer sollten Sie nicht vergessen, die Seife mitzunehmen und im Wald müssen Sie eine Blume pflücken. Alsdann steht wieder einmal der gewohnte Friseurbesuch auf dem Plan. Nun wird es interessant. Denn Sie begeben sich jetzt zum FKK Strand, um sich ein Bikini-Unterteil zu besorgen. Haben Sie auch dies geschafft, so ist wieder die Reise ins Zimmer mit Zwischenstopp im Wald und im Restaurant angesagt.

Dort angekommen, ziehen Sie den Badeanzug an, wobei Sie den Bikini mit Seife ausstopfen. Dann verlieren Sie beim Friseur Ihre wirklich letzten Haare und begeben sich zum Strand. Dort gehen Sie (wichtig !!) rechts an den KGB-Agenten vorbei und klettern über die Kaskaden. Hinter der letzten Biegung müssen Sie sich dann wieder einmal schnell umziehen. Wenn Sie den Flughafen erreicht haben, überreichen Sie dem dort wartenden KGB die Blumen, gehen zum Friseur und dann links zur Paßkontrolle. Da heißt es dann Paß vorzeigen und die Koffer durchsuchen. Am Ticket-Schalter kaufen Sie sich (richtig !) ein Flugticket und begeben sich dann an der Paßkontrolle vorbei in den Erfrischungsraum. Jetzt besorgen Sie sich am Automaten einen Fallschirm, denn den werden Sie bald brauchen. Am Tresen bestellen Sie einen "Special" und nehmen den Dietrich an sich.

Danach benutzen Sie das Förderband und besorgen sich am Schalter eine Broschüre. Jetzt müssen Sie nur noch Ihr Ticket zücken und schon sind Sie im Flugzeug. Dort geben Sie Ken die Broschüre, gehen nach hinten, wobei Sie unauffällig den Fallschirm anziehen, und öffnen mit dem Dietrich das Schloss am Notausstieg. Jetzt müssen Sie nur noch den Griff umdrehen und die Tür öffnen.

Wenn Sie das Flugzeug verlassen haben, vergessen Sie bitte nicht, den Fallschirm zu öffnen. Sind Sie sicher auf der Insel angekommen, wenden Sie Ihr Messer an und nehmen den Stock auf, den Sie dort finden. Dann kriechen Sie durch den Busch. Die Ihnen begegnende Schlange überwältigen Sie mit dem gefundenen Stock. Nun müssen Sie nur noch vorsichtig den Sumpf entlang der gelben Linie überqueren, sich von Liane zu Liane hangeln und dann die "Vine" mitnehmen. Im Dorf besorgen Sie sich dann die Asche, hangeln sich mit der "Vine" über die Schlucht und streuen die Asche aufs Eis. Dann stecken Sie die Kotztüte in den "Rejuvenator", zünden diesen an und werfen ihn in die Schlucht. Nun begeben Sie sich in den Aufzug und... hoffen, daß es

# FUSION - Rasantes Actionspiel von Electronic Arts nach altbekanntem Strickmuster

Vom Softwarehimmel von Electronic Arts kommt ein neues Weltraumactionspiel geflogen. Sie sind gerade mit Ihrem Raumschiff in den endlosen Weiten des Universums unterwegs, als Sie die Nachricht erreicht, daß Ihre Galaxis angegriffen wird und nur Sie dazu in der Lage sind, sie zu retten. Also starten Sie sofort in Richtung Heimat und schießen alles, was nicht niet- und nagelfest ist, in ganz kleine Stückchen.

Eigentlich hört sich das wie die x-te Version eines stinknormalen Ballerspieles an. Ist es ja auch, bis auf das stinknormal. Die Grafik dieses Spieles ist zwar gut gemacht und auch das Scrolling ist überzeugend. Aber diese Attribute können heute schon ein paar dutzend Spiele vorweisen. Was Fusion von der großen Menge der ST-Spiele abhebt, bei denen nur geschossen wird (was auch sehr unterhaltsam sein kann),ist, daß man, während man beschossen wird und selbst schießt, so ganz nebenbei auch ein paar Sächelchen einsammeln und Schalter umlegen muß.

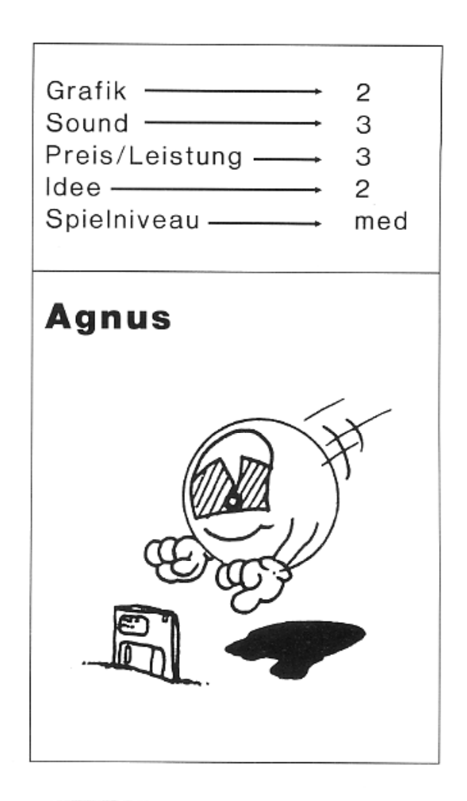
Aus den eingesammelten Teilen soll eine Bombe entstehen, die der Invasion ein Ende setzen soll und die Schalter dienen dazu, Türen, die den Weg in den nächsten Level versperren, zu öffnen. Um diese Aufgaben zu lösen, kann man entweder ein Bodenfahrzeug oder ein Raumschiff benutzen.

Spieler mit Vorliebe für zünftige Ballereien seien getröstet. Denn trotz Suchen und Sammeln ist Fusion in allererster Linie ein Actionspiel, das auf allen ST-Farbsystemen läuft und DM 60 kostet.

bm

| | |
|---|---|
| Grafik ——— | 2 |
| Sound ——— | 3 |
| Preis/Leistung ——— | 3 |
| Idee ——— | 2 |
| Spielniveau ——— | med |

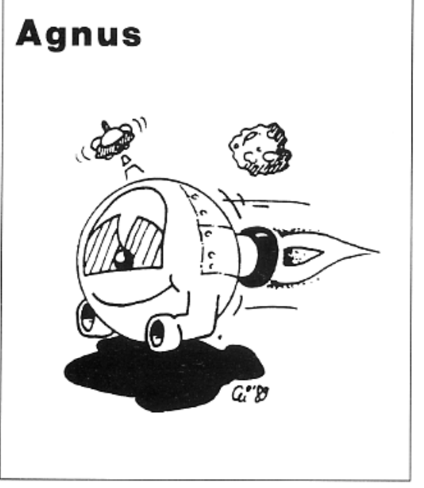
**Agnus**



# COSMIC PIRATE - Zünftiges Ballerspiel vom neuen Softwarelabel Outlaw Productions

| | |
|---|---|
| Grafik ——— | 2 |
| Sound ——— | 3 |
| Preis/Leistung ——— | 2 |
| Idee ——— | 3 |
| Spielniveau ——— | med |

**Agnus**



Auch bei Cosmic Pirate steht wieder einmal das Abschießen unzähliger Raumschiffe im Vordergrund. Sie übernehmen die Rolle des berüchtigten Weltraumpiraten Guy Manly. Sie befinden sich auf dem Piratenstützpunkt Nest51, der von einem Syndikat namens Council regiert wird.

Bevor Sie sich im Auftrag von Council auf die Jagd nach Weltraumfrachtern machen können, müssen Sie erst Ihre Qualität als Weltraumpirat an sechs Simulatoren unter Beweis stellen. Dort können Sie dann verschiedene Kampfstrategien entwickeln und, ohne gleich Ihr Leben zu riskieren, ausprobieren. Erst wenn hier die Ergebnisse zufriedenstellend sind, dürfen Sie mit einer einfachen Mission beginnen.

Erschrecken Sie nicht, wenn Sie die Grafiken der Simulatoren sehen. Wenn Sie später mit einer Mission im 'echten' Weltraum unterwegs sind, nimmt die Qualität und die Farbvielfalt wieder ST-ähnliche Züge an. Vom Bildschirmaufbau her erinnert mich Cosmic Pirate ein bißchen an den Klassiker Asteroids, obwohl man es hier mehr mit Raumschiffen als mit Asteroiden zu tun hat.

Outlaw Productions ist ein neuer Softwarelabel der Firma Palace Software, von der ja unter anderem auch die Spiele Barbarian & Barbarian II (siehe Testbericht auf Seite 46) stammen.

Cosmic Pirate ist ein recht gut gemachtes Actionspiel, bei dem nicht nur sinnloses Ballern, sondern auch Taktik gefragt ist. Wie die meisten hier vorgestellten Spiele läuft es nur in Farbe und ist preislich bei DM 60 angesiedelt.

mts

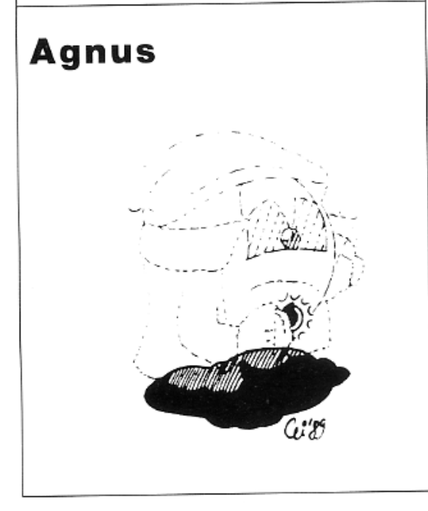
# WAR IN MIDDLE EARTH

## Gelungenes Strategiespiel frei nach J.R.R. Tolkien's bekannter Fantasy-Trilogie 'Herr der Ringe'

Das neue ST Strategiespiel WAR IN MIDDLE EARTH des englischen Softwarelabels Melbourne House basiert auf der berühmten

| | |
|---|---|
| Grafik → | 2 |
| Sound → | 3 |
| Preis/Leistung → | 2 |
| Idee → | 1 |
| Spielniveau → | high |

**Agnus**



Fantasy-Trilogie 'Herr der Ringe' von J.R.R. Tolkien. Millionen Leser auf der ganzen Welt haben dieses bekannte Werk bereits verschlungen. Sie verfolgten gebannt die Abenteuer, die der kleine Hobbit Frodo Baggins zu bestehen hatte. Treten Sie nun in die Fußstapfen von Frodo und seinen Freunden Sam Gangee, Pippin und Merry sowie dem Zauberer Gandalf. Stellen Sie sich dem Kampf mit den Legionen der Dunkelheit unter der Führung von Sauron, dem schwarzen Lord, und Saruman, dem bösen Zauberer. Planen Sie Ihre Züge mit Sorgfalt. Nutzen Sie die Macht des Ringes zu Ihrem Vorteil. Das Schicksal von Mittelerde liegt in Ihren Händen!

**War in Middle Earth, Melbourne House England, Preis ca. DM 60-80**

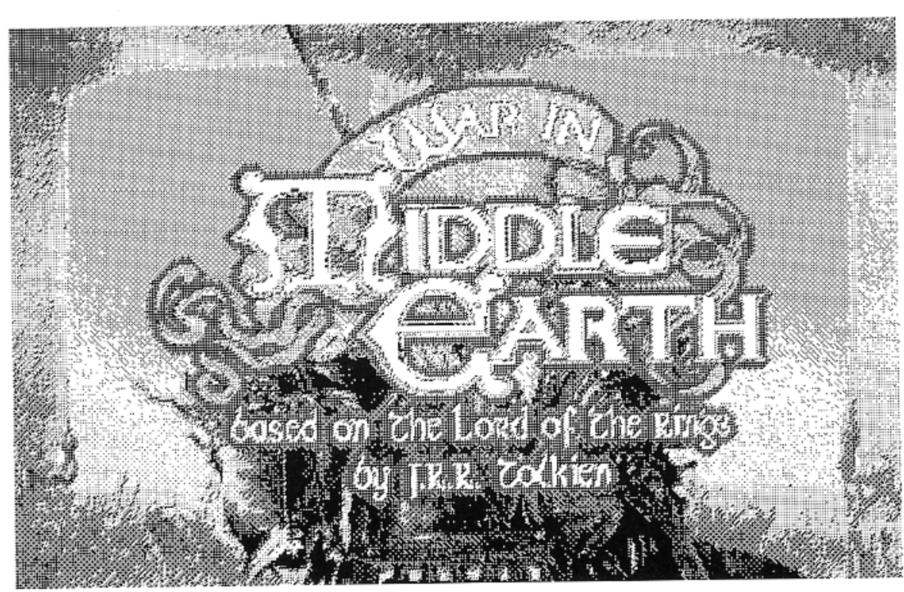
Nach dieser dem einen oder anderen vielleicht etwas zu euphorisch erscheinenden Einführung wollen wir uns nun nüchtern den Qualitäten des Programmes WAR IN MIDDLE EARTH widmen.

Das Spiel läuft in Echtzeit auf drei unterschiedlichen Ebenen ab, zwischen denen ständig nach Belieben hin- und hergeschaltet werden kann. In der obersten Ebene wird die komplette Karte der Mittelerde auf dem Monitor dargestellt (siehe Bild auf Seite 21 unten rechts). Die Armeen verlieren sich in dieser Darstellungsweise als kaum erkennbare, aufleuchtende kleine Farbtupfer im Gesamtbild.

In der mittleren Ebene wird immer nur ein kleiner Ausschnitt der Karte eingeblendet. Hier werden schon wesentlich mehr Details sichtbar. Die einzelnen Charaktere erscheinen als kleine Figuren und die Armeen als runde Objekte. Durch Bewegen der Maus kann man den Ausschnitt der Karte verschieben. Die Geschwindigkeit, mit der das Scrollen des Bildschirms hierbei erfolgt, ist wirklich atemberaubend. In diesem Level kann man Truppenbewegungen anordnen und Kämpfe steuern.

In der untersten Ebene sieht man die einzelnen Figuren sich in Form von animierten Sprites vor zum Teil wunderschönen Bildern bewegen. Da sieht man Schlösser, Ruinen, Kapellen, Städte, einzelne Häuser und alle möglichen Landschaftsformen.

Die hier dargestellten Figuren erreichen zuweilen eine Größe von bis zu 8 cm. Leider sind ihre Bewegungen zumeist nicht sehr fließend, eher etwas ruckhaft.



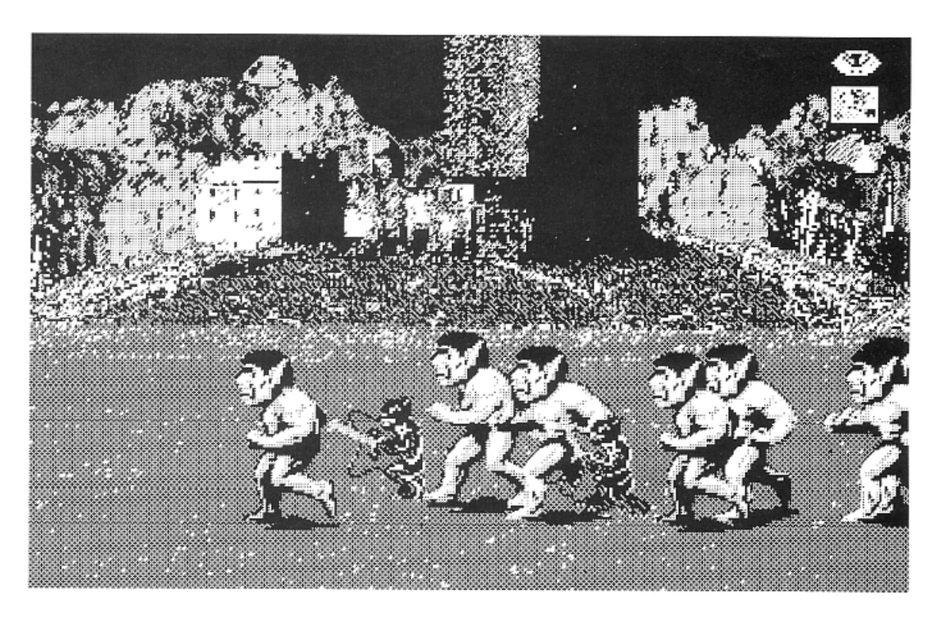

Imposantes Titelbild von WAR IN MIDDLE EARTH

Einige dieser Sprites haben sogar fast nur 8-bit Grafikqualität, während andere wiederum von einer erstaunlichen Schärfe und Deutlichkeit sind. Vielleicht wären da etwas kleinere, aber dafür schöner animierte Sprites besser gewesen.

WAR IN MIDDLE EARTH als reines Strategiespiel abzutun ist sicherlich nicht richtig. Dafür enthält es doch zu viele Adventureeigenschaften. Dies wird besonders in der untersten Ebene deutlich. Hier kommt es, sobald sich unterschiedliche Personen begegnen, zu Unterhaltungen, die zu verfolgen es sich lohnt. Meist kann man diesen Gesprächen wichtige Informationen entnehmen, die man später zum eigenen Vorteil anwenden kann. In dieser Ebene kann man auch, wie bei Adventurespielen üblich, verschiedene Gegenstände finden, aufnehmen und zum gegebenen Zeitpunkt einsetzen.

Zum Sound läßt sich sagen, daß das, was auf der gut aufgemachten Verpackung im Kleingedruckten angepriesen wird, leider nicht zutrifft. Denn in den Genuß von digitalisiertem Sound kam ich bisher auch bei längerem Spiel noch nicht. Alles was aus dem Monitorlautsprecher erklingt, sind die gewohnten Yamahachip-Melodien. Wenigstens hat man sich dabei etwas mehr Mühe gegeben als bei diversen anderen ST-Spielen. Man beschränkte sich zum Glück nicht auf eine monotone Hintergrundmelodie. Mehrere Melodien, die oft das Kampfgeschehen widerspiegeln, kommentieren geradzu die Ereignisse. Zuweilen hört man auch für einige Zeit überhaupt keinen Sound. Hier scheint man die richtige Mischung für den Sound als Spieluntermalung gefunden zu haben.

Auch die Zeit läßt sich in der Mittelerde beeinflussen. Man kann jederzeit zwischen drei Spielgeschwindigkeiten hin- und herschalten. Vor der schnellsten Spielstufe kann ich allerdings nur warnen. Bevor man sich versieht, kann ein Großteil der eigenen Armeen schon dem Feind zum Opfer gefallen sein.

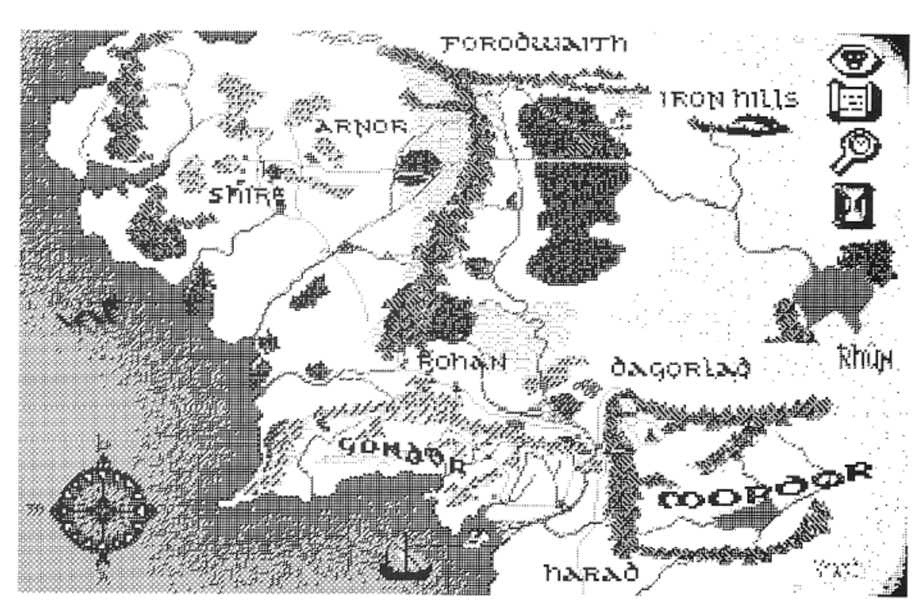


Eine Landschaft aus der untersten Darstellungsebene.

Die bunt aufgemachte Spielbox enthält die drei Programmdisketten, eine Karte der Mittelerde sowie das Handbuch. Letzteres ist in seiner Form etwas klein ausgefallen. Der Inhalt ist dafür, wenn man über gute Englischkenntnisse und eine Lupe verfügt, sehr aufschlußreich. Auf knapp 50 eng beschriebenen Seiten wird in Englisch eine ausführliche Einführung in die Geschichte der Mittelerde gegeben. Dabei werden auch die Besonderheiten ihrer Bewohner nicht verschwiegen. Die Anleitungen in Deutsch, Italienisch und Französisch sind dagegen nur ganze drei Seiten lang und beschränken sich gerade auf das Allernötigste.

Ich bin der Meinung, daß WAR IN MIDDLE EARTH trotz ein paar kleiner Schwächen ein sehr gutes Programm ist. Wenn dann auch noch der Preis stimmt, so wird es sicherlich viele Freunde finden. May the fellowship of the ring be successful, and peace return to all Middle Earth...

mts




Dies ist das Bild, das sich einem in der obersten Ebene bietet. Die Karte der Mittelerde wird am Bildschirm dargestellt. Die Armeen erscheinen nur noch als kleine Farbtupfer.

# MICKEY MOUSE

## Helfen Sie Walt Disney's bekannter Comic-Maus bei der Suche nach Merlin's Zauberstab

**Mickey Mouse – The Computer Game**
**Gremlin Software, Preis ca. DM 60-80**

Es scheint so, als ob sich die Zeichentrickhelden anschicken, den Computermarkt zu erobern. Nach Batman (siehe Testbericht in ST VISION Nr.2/89) gibt sich nun auch Walt Disney's Kultfigur Mickey Mouse auf den ST Monitoren die Ehre.

| | |
|---|---|
| Grafik ⟶ | 2 |
| Sound ⟶ | 3 |
| Preis/Leistung ⟶ | 2 |
| Idee ⟶ | 2 |
| Spielniveau ⟶ | high |

**Agnus**

MICKEY MOUSE - THE COMPUTER GAME spielt in Disneyland (wo sonst?). Der böse Ogre König hat Merlin's Zauberstab gestohlen, ihn in vier Teile zerbrochen und die Teile dann in den vier Türmen des Disneyschlosses versteckt. Jedes Teil wird von einer bösen Hexe bewacht.

Sie übernehmen die Rolle von Mickey Mouse und machen sich auf, die Türme nach den Teilen des Zauberstabes zu durchsuchen. Bei der Suche werden Sie von Geistern, Drachen, Skeletten, Riesen, Hexen und natürlich dem Ogre König behindert. Als Waffen stehen Ihnen eine Wasserspritzpistole und ein Gummihammer zur Verfügung.

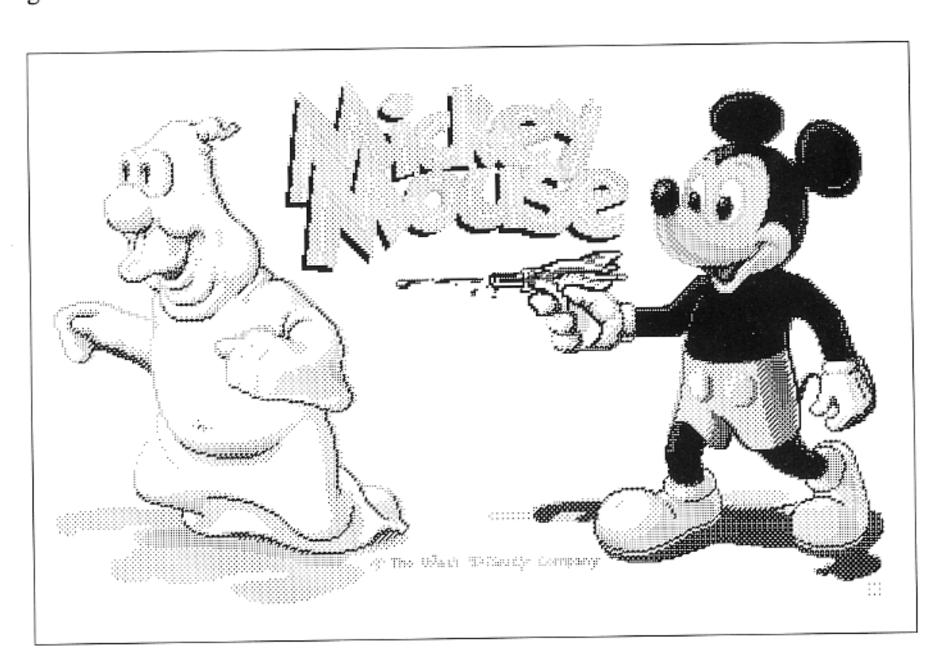
Hat Mickey ein Monster getroffen, so verschwindet dieses und hinterläßt einen Gegenstand, der von Mickey aufgesammelt werden kann.

Die Türme beinhalten einzelne Räume, in denen jeweils verschiedenartige Aufgaben gelöst werden müssen. Einmal gilt es, sich in einem Labyrinth zurechtzufinden. Ein anderes Mal muß Mickey auf einem Laufband stehend versuchen, Luftblasen mit dem Hammer zu treffen. Insgesamt gibt es vier verschiedene solcher Zwischenspiele mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

Die Grafik des Spieles kann als gelungen bezeichnet werden. Die relativ großen Sprites werden ohne allzu ruckartige Bewegungen fließend animiert und die Hintergrundgrafiken gefallen durch ihre satten Farben.

Der Sound dagegen ist von äußerst mittelmäßiger Qualität. Da auf digitalisierte Soundeffekte verzichtet wurde, bekommt man nur eine recht einfallslose Hintergrundmelodie zu hören, die man Dank des miserablen ST-Soundchips am besten von Beginn an ausschaltet.

Die unterschiedlichen Zwischenspiele machen MICKEY MOUSE - THE COMPUTER GAME zu einem recht abwechslungsreichen Spiel, das in seiner Form sicherlich nicht nur Walt-Disney-Fans anspricht. mts



# STRIKE - BOMB FUSION - WANDERER 3D

## Drei verschiedene Spiele - ein und dieselbe Wertung

**Auf dieser Seite haben wir die Testberichte der Programme Wanderer 3D, Strike und Bomb Fusion plaziert. Alle drei Spiele zeichnen sich dadurch aus, daß sie sich eigentlich durch kaum etwas auszeichnen. Sie sind in der Qualitätsskala der ST Spiele ziemlich weit unten anzusiedeln. Aber urteilen Sie doch einfach selbst:**

### Wanderer 3D

Aus der Tiefe ihrer Softwaretruhe hat die englische Firma Elite noch einmal das 3D-Weltraumspiel Wanderer 3D hervorgezaubert. Bei diesem Spiel geht es in erster Linie darum, eine bestimmte Menge Geld zusammenzubekommen. Hat man das erreicht, so kann man sich daran machen, Vadd, den Beherrscher der Galaxis, zu stürzen.

Um an dieses Ziel zu kommen, bieten sich einem mehrere Möglichkeiten. So kann man zum Beispiel ohne bestimmtes Muster herumfliegen und einfach solange alles abschießen, bis man genug Geld hat. Eine andere Strategie ist, durch geschicktes Spiel bei einer Art Weltraumpoker und bei dem Besuch von schwarzen Löchern an die benötigte Geldmenge zu kommen.

Der 3D-Effekt von Wanderer 3D ist leider nicht sehr berauschend und kann die ansonsten recht dürftige Grafik kaum verbessern. Das Spiel läuft nur in Farbe und kostet ca. DM 60,-

### Bomb Fusion

Bomb Fusion ist ein typisches Hüpf- und Sammelspiel, dessen Sinn es ist, ein mit Sprengladungen gespicktes Atomkraftwerk von diesen zu befreien. Konkret heißt das, daß der Spieler in den einzelnen Etagen herumhüpft und kleine, rote Kapseln einsammelt. Diese werden dann in einem Behälter entsorgt. Dabei muß man noch aufpassen, daß man auf Grund der radioaktiven Strahlung nicht das Zeitliche segnet.

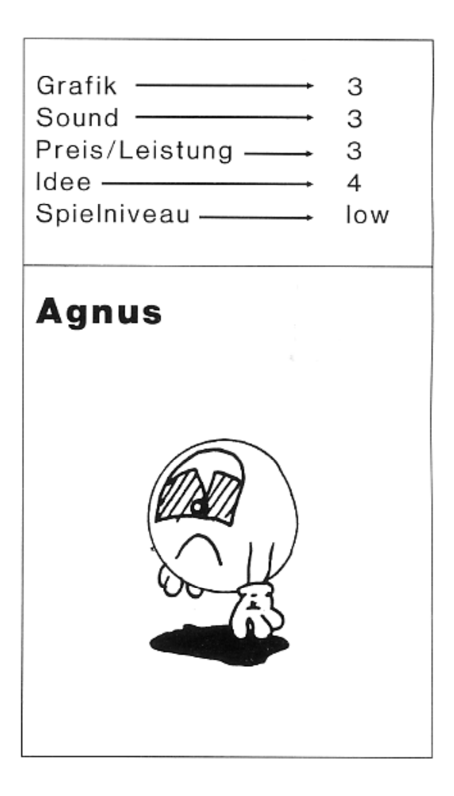
Bomb Fusion ist ein neues Spiel des Softwarelabels Mastertronic. Wer es noch nicht weiß: Dies ist die Firma, unter deren Namen Virgin Games seine ST-Billig-Spiele auf den Markt wirft. Deshalb kostet das Programm auch nur DM 40,-.

### Strike

Bei Strike dreht sich alles um die große schwarze Kugel. Richtig, von Bowling ist die Rede. Sie können entweder gegen einen Mitspieler oder gegen den Computer antreten, um ihre Bowlingkünste unter Beweis zu stellen.

Strike kann per Tastatur oder unter Zuhilfenahme des Joysticks gespielt werden. Die Farbgrafik des Spieles hat eigentlich recht gute 8-Bit Qualität. Die Sprites sind einigermaßen groß, bewegen sich dafür aber reichlich ruckhaft. Erwähnenswert wäre bei diesem Spiel eigentlich nur noch der digitalisierte Applaus des Publikums, der sich mit der monotonen Hintergrundmusik abwechselt.

Wer Wert auf englischen Humor legt, der kann mit seiner Bowlingkugel bei Strike nicht nur Pins sondern auch die umstehenden Zuschauer hinter sich niederstrecken - alles natürlich unter dem Applaus des Publikums.




Strike läuft, so wie auch schon die beiden anderen Spiele, nur auf Farbsystemen aller Speicherkonfigurationen. Es wird ebenso wie Bomb Fusion unter dem Mastertronic Label vertrieben und wird für ca. DM 30,- in Deutschland erhältlich sein. Diese drei Spielen stellten eine kleine Auswahl der Kategorie "Billigspiele für Atari ST" dar. bm/mts

# BARBARIAN II

## Fortsetzung mit starken Digi-Sound-Effekten

**Barbarian II – The Dungeons of Drax, Palace Software, England, Preis ca. DM 80**

Nachdem der Barbar in Barbarian die Krieger von Drax besiegt und die Prinzessin Mariana befreit hatte, zog sich der gefürchtete Drax in sein Verließ zurück. Von dort aus plant er jetzt wieder einmal das Juwelenkönigreich zu vernichten. Was bleibt unseren beiden Helden, dem Barbaren und Mariana, also anderes übrig, als die gefährliche Reise zu seinem Versteck anzutreten, um ihm dort gegenüberzutreten.

| | |
|---|---|
| Grafik ——→ | 1 |
| Sound ——→ | 1 |
| Preis/Leistung ——→ | 2 |
| Idee ——→ | 3 |
| Spielniveau ——→ | high |

**Agnus**



Das Gelingen dieser Mission wird natürlich von Monstern und anderen üblen Kreaturen gefährdet. Am besten ist es, Sie greifen selbst ein und steuern entweder Mariana oder den Barbaren. Wenn Sie es schaffen, bis in das Verließ vorzudringen, so müssen Sie sich Drax zum letzten Kampf stellen. Vorher müssen Sie sich aber erst durch drei verschiedene Level bis hin zu Drax vorkämpfen. Auf dem Weg dorthin müssen etliche düstere Kreaturen ins Jenseits befördert werden. So ganz nebenbei sollten Sie auch noch ein paar Gegenstände aufsammeln. Bereitet ihnen das keine Schwierigkeiten, so bleibt nur noch zu hoffen, daß Sie sich dabei nicht in dem Labyrinth aus Einöden, Höhlen und Verließen verlaufen.

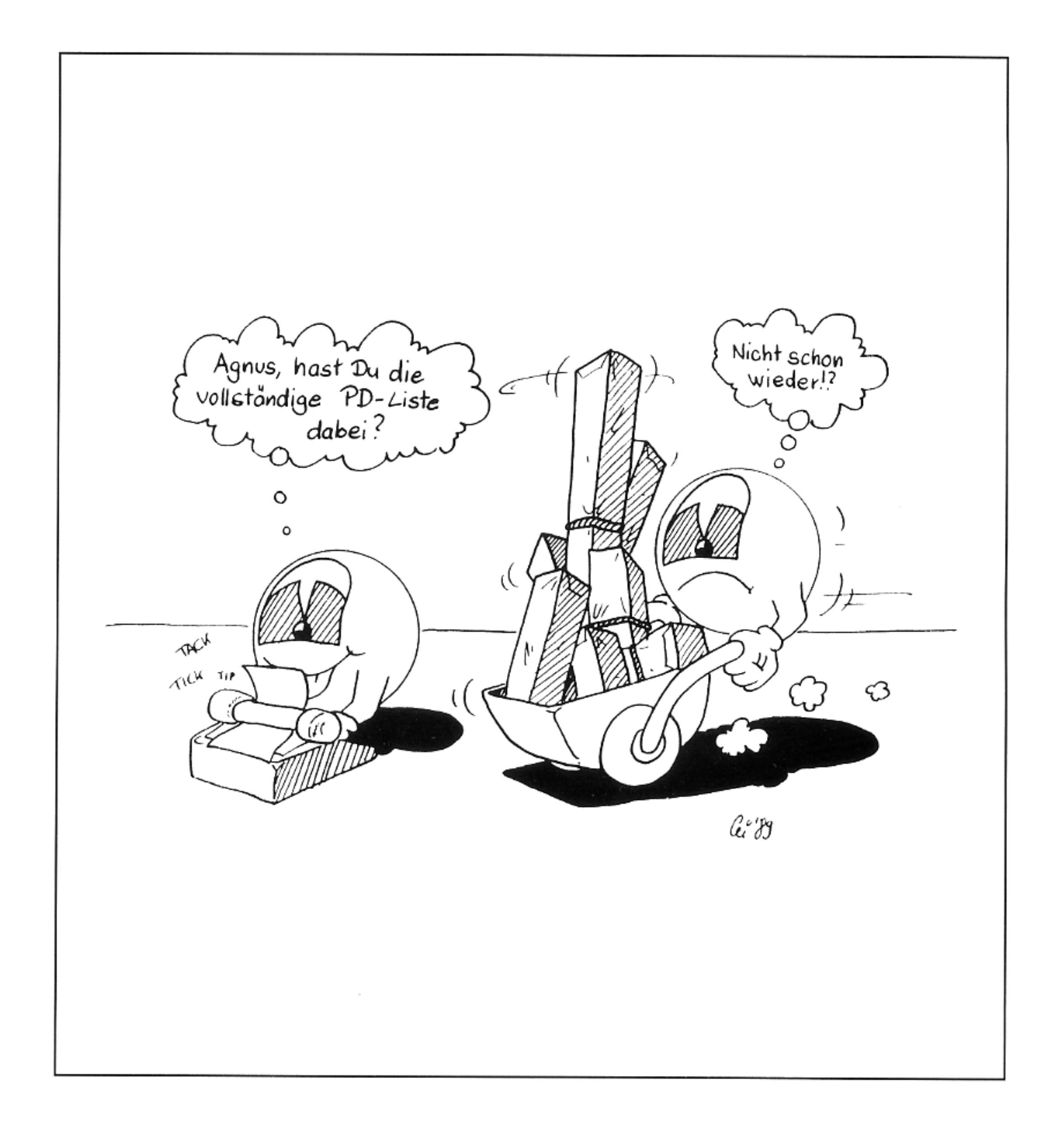
Wie viele bereits schon gemerkt haben, ist Barbarian II die Fortsetzung des bekannten Spieles Barbarian von Palace (und nicht von Psygnosis). Zwar geht es auch in diesem Spiel recht hart zu und manches Gemüt wird sich wohl darüber aufregen. Dennoch ist es ein gut programmiertes Actionspiel mit sauberer Grafik und recht guten Soundeffekten. Auch die Steuerung geht in Ordnung. Barbarian ist dabei nicht nur ein normales Hau-zu-und-laß-dir-die-Rübe-abschlagen-Spiel. Durch die labyrinthartige Verschachtelung der Bilder kann es schon einmal passieren, daß man den Überblick über seinen aktuellen Standort verliert. Beim Testen des Spieles gelangte ich nach planlosem Herumirren in den zweiten Level und weiß bis heute noch nicht, wie ich dort hingekommen bin. Kartenfreaks sollten sich sofort eine derartige anlegen.

Barbarian II wird auf drei Disketten geliefert und läuft nur im Farbmodus. Der Preis für dieses etwas makabere, aber dennoch (oder vieleicht deswegen) guten Actionspieles beträgt ungefähr DM 80. Ein Preis, der bei der Qualität des Spieles durchaus in Ordnung geht.

bm



# ST VISION PUBLIC DOMAIN SOFTWARE




*Erläuterung zur PD-Liste:*

Die mit (s/w) gekennzeichneten Programme laufen nur auf Systemen mit einem Monochrombildschirm. Mit (f) gekennzeichnete Programme nur auf Farbsystemen. Die Disketten sind zu 99% doppelseitig bespielt (720 KB-Format) und können auch nur mit zweiseitigen Laufwerken gelesen werden!

Für Ihre Bestellungen verwenden Sie bitte das auf Seite 61 abgedruckte Bestellformular. Einfach kopieren oder ausschneiden und auf eine Postkarte kleben. Bitte den Absender nicht vergessen!

# ST VISION Public Domain Software

## Auszüge aus der umfangreichen PD-Liste mit vielen Neuzugängen

**PD-Disk: 153**
29 TNY-Bilder: Fraktale Geometrie und Girls (f)

**PD-Disk: 154**
27 diverse TNY-Bilder (f)

**PD-Disk: 155**
40 Science Fiction TNY Bilder (f)

**PD-Disk: 156**
44 Bilder vom C64 / 9 Mac Paint Pic's / PIC SWITCH 6: Kann alle Bildformate lesen und in Degas oder Neochrome abspeichern, mit Dokumentation (f) / SHOW PIC'S: CBM 64 Slide Show V1 (s/w)

**PD-Disk: 157**
FRACTAL: Das schnellste Apfelmännchenprog., das es je gab. Mit über 17 KB Anleitung (f & s/w) / ALITE: Antic Christmas-Show mit Pic's (f) / FONT.ACC: 45 verschiedene Fonts, mit Anleitung.

**PD-Disk: 158**
SMOOTH TALKER DEMO (f) / US HÄNDLER DEMO (f).

**PD-Disk: 159**
Digi-Sound von Saga "WIND HIM UP"

**PD-Disk: 160**
Digi-Sound von Jean-Michel Jarre "OXYGEN"

**PD-Disk: 161**
Digi-Sound von Jean-Michel Jarre "EQUINOXE IV"

**PD-Disk: 162**
Digi-Sound von Mike Oldfield "FOREIGN AFFAIR"

**PD-Disk: 163**
Digi-Sound von Matt Bianco "MATT'S MOOD"

**PD-Disk: 164**
MONKEY BUSINESS: Lustiges Spiel, ähnlich Donkey Kong (s/w)

**PD-Disk: 165**
BOOT-EDITOR: Accessory und Autostart-Editor für A-Laufwerk und C-Festplatte / ETIKETTE: Etikettendruckprogramm mit 18 fertigen Mustern für alle Bereiche und 9 Bilder mit ca. 200 kleinen Bildern zum Ausschneiden (s/w) / HYPERFORMAT: Formatiert die Diskette bis zu 927KB, beschleunigt Diskette um 30% / LABEL: Ein weiteres Etikettenprogramm (s/w)

**PD-Disk: 166**
GLUE STEELYBOINK-ANIMATION (f+1MB) / SHOWER: 2 Farbanimationen mit 3D-Effekten.

**PD-Disk: 167**
10 SPECTRUM 512 Bilder: Atzec, Bak2futr, Balerina, Bee512, Cheefah, Cobra, Finhorn5, Goya, Jupiter, Magnum

**PD-Disk: 168**
11 SPECTRUM 512 Bilder: Match5, Outblue, Redarow, Redwing, Renoiv, Santa, Ship, Spec07, Spec09, Title, Toucan

**PD-Disk: 169**
DDP 1.1: Superprogramm zur Ausgabe von Disketteninhalten auf dem Bildschirm, Drucker oder Diskette (s/w) / GIRL: Girls tanzen auf der Bühne (Animation von GFA-Movie) (s/w) / PRO-EDITOR: Sehr ausführlicher Editor mit 56KB Anleitung / STOP 3: Diskettenmagazin aus Berlin

**PD-Disk: 170**
WERWELT DEMO: Fantasy-Animation, erstellt mit Cyber Paint (f) / ANIMATE3: Run-Only-Interpreter für mit Cyber Studio und Cyper Paint erstellte Demos.

**PD-DISK: 171**
10x Spectrum 512 Bilder: 4Nudes, British, Composit, Jan, Phil2, Redwing, Smooth, Spec05, Spec06, Spec10, Spec11, Teri, ZMagnum

**PD-DISK: 172**
Digi-Sound von The Beatles "LET IT BE":1=Laden, 2=Play, 3=Endlos-Play

**PD-DISK: 173**
Digi-Sound von Dire Straits "MTV": 1=Laden, 2=Play, 3=Endlos-Play

**PD-DISK: 174**
Digi-Sound von Blancmanche: 1=Laden, 2=Play, 3=Endlos-Play

**PD-DISK: 175**
ARCHIVSTAR 5.0: Archiviert Disketteninhaltsverzeichnisse / DEGAS-COMPACTOR, -DECOMPACTOR: Komprimiert Bilder / HASEDEMO: Hase und Wurm (f) / KONV-ONE: Komprimiert und setzt Umlaute in DB-Master One Reports (s/w) / SHOW PIC 2: Zeigt automatisch alle Bilder einer Diskette (f) / RAY ANIMATION: The magic bullets (s/w)

**PD-DISK: 176**
Digi-Sound von M. Jackson "BAD"

**PD-DISK: 177**
10x SPECTRUM 512 Bilder: Bilder mit 512 Farben gleichzeitig (f) / (vorher ChangeHertz starten) / SPHERES: Animation mit Bällen (f)

**PD-DISK: 178**
MOUSE EDITOR: mit ca. 100 fertigen Icon's / 6x ACC's: Directory, Lupe, 2 Spooler, Tiny Tool, Watch

**PD-DISK: 179**
SIC-PIC: Grafikeinbindung in Signum 1.0 (alle Bilder, alle Größen) / ZS-EDITOR24: Zeichensatzeditor für 24-Nadeldr. (s/w) / MANAGER: ACC zum Einstellen eines NEC P5/6/7-Druckers / PRINT-OUT: Zum Ausdruck von Source-Code mit Schriftartenwechsel / POSTER: Druckt Bild in vierfacher Größe (s/w) / INHALT: Erzeugt eine Index-Liste von 1st Word-Texten / INDEX-PLUS: Erstellt Seitenindexlisten mit Lexikon / BT-KONVERT: Konvertiert 1st Word-Texte nach Beckertext / TYPEWRITER: Schreibmaschinenkurs mit über 40 Lektionen (s/w)

**PD-DISK: 180**
R-COPY: Backupprg. von Ramdisk auf Disk, mit Source in Pascal / PASHELP: Crossreferenzprg. für Pascal / UNIDRUCK: Druckprg. mit Sonderzeichen (incl. Source in Pascal) / FONT: Zum Einbinden von Degas Fonts in Pascalprg. (incl. Source) / BASICREF: Crossreferenzprg. für GFA-Basic (incl. Source, s/w) / MSK-EDIT: Maskeneditor für GFA-Basic (incl. Source, s/w) / RETTEN: Speichert zu lange Dateien in mehreren Teilen auf Disk's / SECO: Verwaltet Bildausschnitte und fügt sie zu Bibliotheken zusammen / WORLD: Lernprg., fragt alle Länder und Hauptstädte der Erde ab. Mit Landkarten von Deutschland und jedem einzelnen Kontinent.

**PD-DISK: 181**
ZEITMANAGER: Semiprofessionelle Terminplanverwaltung, eigenes Desk Top, erinnert an Termine, druckt Listen,

verwaltet Timing, mit eingebautem Kalender / METROPOL: Wirtschaftsspiel. Sie müssen durch Manipulation verschiedener Faktoren die Wirtschaft und Politik im Gleichgewicht halten / DALLAS: Hierbei dreht es sich um Öl. Sie als JR kämpfen um Profit und gegen Ihre Konkurrenten (f).

### PD-DISK: 182
SHERLOCK: Die Aufgabe ist es, einen Mord aufzuklären. Sie schlüpfen in die Rolle des Sherlock Holmes und können per Mausklick die Personen befragen / EL-BONZO-CITY: Ein Textadventure mit interessantem Parser. In mittlerer Schwierigkeit und vielen Gags in der Story / SCRIBBLE: Eine schöne Version fürein oder zwei Spieler (s/w) / KREUZWORT: Programm zum Generieren eines Kreuzworträtsels (s/w) / UNITERM: Terminalprogramm mit vielen Auswahlmöglichkeiten. Läuft unter GEM.

### PD-DISK:183
BRUCH: Umwandlung von Dezimalzahlen in Brüche. Listing in GFA und in Omikron Basic / DEG: Wandelt Degas-Bilder in das Screen-Format (32000 Bytes) und umgekehrt / DEMO: Grafikdemos in GFA-Basic / FILE: Ändert den Filenamen einer Datei. Nun sind auch Sonderzeichen möglich / OSTERN: Alle Ostertermine seit 1582, mit Source-Code in Omikron- Basic / PLOTDEMO: Demoversion von ST-PLOT / WEB: Globale Programmstruktur zum Programmieren in Pascal, bestehend aus Editor, TANGLE, WALDI, WEAVE, Shell und Druckeranpassung, sowie Erklärungen und Beispielprogrammen.

### PD-DISK: 184
FUSSBALL: Sie sind der Manager einer Fußballmanschaft und sollen diese an die Spitze der Tabelle bringen (s/w) / HARDCOPY: Druckeranpassung für 24-Nadel NEC-Drucker / LABEL:Superprogramm zum Bedrucken von Disketten-Etiketten.

### PD-DISK: 185
MAGIC LAMPS DEMO: ST-Version der preisgekrönten Computeranimation. Eine kleine Lampe spielt mit einem Ball (f).

### PD-DISK: 186
U-EMACS: Texteditor / STUDENT CAD2: Objektorientiertes Zeichenprogramm. Es verwaltet beliebige Objekte, diese können ohne Auflösungsverlust vergrößert, verkleinert und gestaucht werden. Natürlich auch mit allen Standardfunktionen wie z.B. Box, Spiegeln, Text, Rotieren, Zoom etc. (s/w)

### PD-DISK: 187
AUTOCOPY: Kopiert Programme anhand einer Liste in beliebige Ordner / DATEBOOK: Erinnert beim Booten an wichtige Termine / PROFILRAMDISK: Resetfeste RAM-Disk mit Ausführungsprofil / KONVERT: Konvertiert SM-Manager Texte in 1st Word / STATISTIK: Grafische Darstellung und Datenauswertung (s/w) / LABEL EXPERT: Druckt alle Art von Etiketten (s/w) / VOKABELTRAINER: Zum Vokabellernen, mit schön gestalteter Eingabe / GRAFIK: 3D-Balkengrafik (s/w) / QUIZ: Eine Art Trivial Pursuite, eigene Fragen können eingegeben werden / VIDEO: Verwalten einer Videodatei unter GEM in Basic / CUBE HACK: Terminalprogramm mit integrierter Programmiersprache, Variablen, Kontrollstrukturen, Druckersteuerung, Rechenfunktionen, automatisches Einloggen in Mailboxen / OR SPREAD: Spreadsheetähnliches Programm zur Lineoptimierung, Netzplanentwicklung, Matrizen bis zu 500*500 (s/w).

### PD-DISK: 188
PLANET: Himmelskörperberechnungen, berechnet Ephemeriden aller heliozentrischer Himmelskörper (z.B. Mond, etc.). Anzeige aller Sterne und Sterndaten, und deren Animation / TURING: Realisierung eines Touring-Maschinen-Modells (s/w) / ZUST: Analyse und Simulation linearer Regelkreise im Zustandsraum / HORRORSCHLOß: Sie müssen ein Schloß erkunden, doch Geister und Falltüren behindern Sie! / INVERSI: Das bekannte Spiel, bei dem Sie mehr Steine umdrehen müssen als Ihr Gegner (s/w) / INVASION: Space Invaders mit 3D-Vektorgrafik (s/w) / ZARGE: Ein Bild wird in viele Teile geteilt, vermischt und muß nun wieder sortiert werden (s/w).

### PD-DISK: 189
ABC GEM DESKTOP 2.2 (DEMOVERSION): Graphs, Images, Wcharts

### PD-DISK: 190
Zu PD-Nr.189 ABC GEM 2.2 (DEMOVERSION): Draw, Graph, Paint, Wordchart (Mikroskop, Observat, Perspl 1, Stapler).

### PD-DISK: 191
21 digitalisierte Bilder aus dem Film "DIE ZEITMASCHINE": TEIL 1 - mit Show Pic2 (f).

### PD-DISK: 192
17 digitalisierte Bilder von dem Film "DIE ZEITMASCHINE": TEIL 2 - mit Show Pic2 (f).

### PD-DISK: 193
17 digitalisierte Bilder von diversen Filmen, so z.B. 2x JAMES BOND, 6x KING KONG. Mit Show Pic2 (f).

### PD-DISK: 194
ST WRITER: Die Umsetzung des 8-Bit Textverarbeitungsprogramms als PD-Version. Mit GEM-Einbindungen, so daß es jetzt noch einfacher zu handhaben ist. Hat eine altbewährte Benutzeroberfläche, die die 8-Bit-User lieben gelernt haben.

### PD-DISK: 195
ANIMATE3: Brandneue Version (3.0) des RUN-ONLY-Programms für mit Cyber-Studio bzw. Cyber-Paint erstellte Kurzfilme und Animationssequenzen. Auf dieser PD-Disk sind weitere Cyber-Animation von O. Saalfeld: FISCH- und GLASDEMO:(8 Sequenzen).

### PD-Disk: 196
CATCH-ME: Fangen einer Alert-Box (f) / DUMGEM: Gem-Demo mit Modula Sourcecode / GAG-TOS: Grafikdemo / SERIALEDIT: Erzeugt zufällige Seriennummer für Disketten / TEMPUS PD: Demoversion des bekannten Texteditors Tempus / TGS: The Graphic Shell / VIREN: Kleine Käfer krabbeln über den Screen / VIRUS KILLER / V-KILLER 1 / V-KILLER 2 / FILE-FIX.ACC: Neue Fileselect-Box von J.Sonander / PRIVAT-EYE.ACC: v2.0 Statusanzeigen über Speicherplatz, usw. / SPEEDMUS.ACC: Für schnellere Maus / VIRENKILL.TOS / PEXEMON.ACC: Zeigt alle ausgeführten Programme mit ihren Parametern an, nützlich für TGS.

### PD-Disk: 197
IQ-TEST: Testen sie Ihre Intelligenz (s/w) / CZ-SPLIT: Aufsplitten des Keyboards in verschiedene Bereiche, getestet auf Casio, Sourcecode in C / SPEECH SYNTHESIZER v2.0: Sprachausgabe auf dem ST / RIESENZAHLEN: Rechnet mit Zahlen bis zu 30.000 Stellen / CLIP-ST NR.3: Diskettenzeitschrift

### PD-Disk: 198
TERMINALPROGRAMME KERMIT v1.1 / MY TERM v3.0 / TERMINAL ST v1.52 / TERM-ST v5.02 / UNITERM v2.0a mit Keyboardeditor / VT100: Emuliert ein DEC VT100 Terminal / MRAMDISK.ACC: Mike's RamDisk aus USA / WORD400.ACC

### PD-Disk: 199
ACC-DISK MINI DOS / MM COPY / BREAKOUT / CODE TABELLE / CONTROL / DIGI CLOCK / DISK PRT / DISK PIC / DRUCK / DRUCKEN / EMULATOR / FREE RAM / FREE-RAM / HEX CALC / LIFE GAME / MAD / MINOS / MINOS FIN / MM COPY / M RAM DISK / NEC TREIBER / NOTIZBLOCK / PUZZLE / PUZZLE 2 / RAM D97K / RAM FREI / REVERSI / RITEMAN / R BACKUP / SHELL / SPOOL / TERMIN / TERMPROT / UHRZEIT / WORD 400

### PD-Disk: 200
KOPIER-DISK
BITTE EIN BIT!: Kopierprogramm mit graf. Trackanzeige v2.0 und v2.4 / MEGA-COPY: v1.8 Umfangreiches Kopierprogramm mit Musik / E-FORMAT: v1.10 Kopier- und Formatierprogramm / DISKFORMATTER: für 410 bis 820KB pro Disk / F-COPY v2.0: Kopierprogramm mit automatischer Formaterkennung und grafischer Trackanzeige / FORM 915, COPY 915: v1.0 Formatiert und kopiert 915KB Disketten / FORMAT: Istari Superformat v1.0 / HYPERFORMAT: v2.56+: Formatiert bis 929KB pro Disk / RECOVER: v1.01 rettet gelöschte Files / SUPERFORMAT v1.4: Formatierungsprogramm

**PD-Disk: 201**
SPIELE-DISK
DIAMOND MINER: Ein Spiel ähnlich Boulder Dash, schnelle Grafik und 30 Level, eingebauter Editor (s/w) / SPRENGMEISTER: Strategisches Brettspiel (s/w) / MAC PAN: Schnelle PacMan Version (s/w) / HACK: Einfaches Dungeon & Dragons Spiel ohne Grafik

**PD-Disk: 202**
SPIELE-DISK
BOLO: Demoversion, nur 1. Level / DAS HORROR SCHLOß: Abenteuerspiel (s/w) / VECTOR INVASION: Space Invaders mit tollen Vectorgrafiken(s/w) / INVERSI: Reversi (s/w) / MAZIACS: Labyrinthspiel in Omikron-Basic (s/w) / PATIENCE: Franz. Kartenspiel v1.1 (s/w)

**PD-Disk: 203**
DRUCKER-DISK
FX85, HR15 Druckertreiber für 1st-Proportional / DATOBERT: Graphdat v1.1, grafische Auswertung von Daten über Kuchen-, Balken und 3D-Diagramme / DISKETTEN-ETIKETTEN-DRUCKER: Viele Bilder für die Etiketten (s/w) / ETIKETTEN-DRUCKPROGRAMM: Update von PD 165, nun 47KB lang / EXPERT: Label Expert v3.0, Etiketten für Video, Audio, 5.25", 3.5", Ordner, usw. / HARDCOPY: Druckt Hardcopy verzerrungsfrei aus / NEC MANAGER + P6CODE: Drucker konfigurieren mit ACC / NEC EMULATOR: Konvertiert 9- in 24-Nadeldruckertreiber / VARSPOOL: Druckerspooler / STX80: Druckt Monochrombilder auf STX80 Drucker / UNIDRUCK: v1.10 Druckprogramm speziell für Listings mit dtsch. Umlauten, in Pascal mit Source / Druckertreiber Wordplus für: FX1000, SP1000-I, NL10

**PD-Disk: 204**
DATENBANK-DISK
ADRESS: Adressenverwaltung von Brinck v2.3, incl. Gfa Sourcecode / DISKSORT v0.2: (Katalog.Prg) Diskettenverwaltung unter Gem (s/w) / KONTO: Priv. Kontoführung (s/w) / K-KASTEN: Kartei-Kasten v2.10 von G.Konrad / PRGVERWALTUNG: v1.0 Diskettenverwaltung ohne TOS / TRANSIST: Transistordaten vergleichen / VLFIBU: Finanzbuchhaltung in Deutsch aus Frankreich, ohne Gem (s/w) / ZEITMANAGER v1.1

**PD-Disk: 205**
UTILITY-DISK
ARC: Archive Vers. 2.3 / CHANGEHZ: Bildwiederholfrequenz von Farbmonitoren auf 60 Hz setzen = besseres Bild / COMPRESS: Zu STSQ, STUSQ kompatibler Archiver/ SETUP: Ramdisk für dbMAN / RAMXXX: 3 Ramdisks incl. Sourcecode von Focus GmbH / DMON1-4: Disk-Monitor v1.4 / SME: Simpler Mouse Editor: eigenes Maussysmbol erstellen / HELFER: Diskeditor v1.0 mit Diashow (s/w) / JOSHUA: Diskeditor / DISK-UTL v1.0: liefert Infos über Diskettenstruktur, incl. Pascal Source / EDIMAX: Texteditor, s/w und Farbe / ENCRYPT: Verschlüsseln von Daten, v1.0 / GFA-UTL: 26 kleine Basicprogramme / INSTALL: Installiert Harddisktreiber auf Festplatte, booten Sie nun direkt von Harddisk / MEMTEST: Testen der Speicherbausteine / DISKNAME: Diskettennamen vergeben / NOFLASH: stoppt Cursorblinken / RAMDISK: aus CP / RAM!XXX: 10 Ramdisks von Articulate Software / TORAM: Kopiert Files automatisch in Ramdisk / SECTEDIT: Diskeditor v1.01, nur Farbe / TLGE: The Little Golem Editor v0.3 (Diskeditor) / RETTEN: Zerlegt lange Files / UHR: Zeit und Datum stellen, Zeit wird in Menuleiste angezeigt / VERIFY: Schaltet Disketten-Verify an und aus.

**PD-Disk: 206**
ABINSRAM v2.2: Kopieren von Files und Ordnern in Ramdisk / CLI: command line interpreter mit batch jobs v0.19 / DISKMON: Diskeditor unter Gem aus der Schweiz (s/w) / FSELECT: Neue File-Select-Box / GFABASRO: Gfa-Basic Run-Only Interpreter / TURBODOS v1.5: Beschleunigt Disk- Zugriffszeiten / IBMDRIVE: Formatiert und liest IBM-Format / MAXIDISK: Ramdisk, komprimiert Inhalt bis 4 Mega, resetfest / NEWCRYPT: Kodieren von Files / PC-ASS: Assembler für Sharp Pocket Computer / RAMDISK: Resetfeste Ramdisk aus c't v1.5 / RUN GEMS: Lädt Gem-Programme automatisch aus Ordner 'AUTOGEM' / SMALLMON: v2.0 Diskmonitor (s/w) / VIEW: Anschauen von Textfiles vom Desktop aus mit vielen Optionen / VDU v2.0: Viruskiller aus Holland

**PD-Disk: 207**
Digi-Sound von Pet Shop Boys "ALWAYS ON MY MIND" mit Gesang

**PD-DISK: 208**
LAYOUT ST DEMOVERSION: Platinenlayouts erstellen, Test in ST VISION Nr. 7 / EASYTEXT: Hervorragendes Textverarbeitungssystem mit Hilfsfunktionen, eingebautem Rechner, Blockfunktionen, Einrücken, Formatieren, Fettschrift, Unterstreichen. / CHECKSUMMER v2.1: Numeriert Sourcecode

**PD-Disk: 209**
GRAFIK-DISK
KUBU DRAW: Pixelorientiertes Zeichenprogramm mit allen wichtigen Funktionen, nur s/w / STUDIO: Technisches Grafikprogramm bis DIN A4 und Bemaßung, nur s/w

**PD-Disk: 210**
SPRACH-DISK
ADVSYS: Ein Textadventure Construction Set, incl. dem Textadventure: Columbus / F SHELL VERS. 1.11: Oberfläche für ProFortran 77 / PASCAL UTILITY: Oberfläche für ST Pascal+ / PASHELP: Syntaxcheck für Pascal / TBI 68K: Gordo's MC 68000 Tiny Basic, Vers. 2.0 / OMIKRON BASIC: Run-Only Interpreter und diverse Beipielprogramme

**PD-Disk: 211**
SPRACH-DISK
XLISP: Vers. 1.5b / TEMPELMON 1.8: Maschinensprachemonitor und Debugger / VOLKS-FORTH 83: Vers. 3.7, ein Update zu PD 23-24 / ASSEMBLER: A68 Vers. 1.0 / SUPER COPY 520 ST+: Kopierprogramm mit graf. Trackanzeige / Lattice C Utilities: XD: hexadezimaler Dump, PR: Textausgabe mit Zeilennummern, NM: Ausgabe einer Symboltabelle, AR: Archiver, STRIP: entfernt Symboltabelle aus Programm.

**PD-Disk: 212**
DEMO-DISK
LACHSACK: Digitalisiertes Lachen - urkomisch! / 10 s/w (PI3) BILDER: Cougar, Death, Helpers, Pacpic, Portait, Rnasance, Rowhouse, Seascape, Tension

**PD-Disk: 213**
MUSIK-DISK
MIDI UTILITY / POP MINIS (Bad in - Michelle - Popcorn - Ruby): Kleine Musikstücke zum Einbau in eigene Programme / SYNTHI / HIGH END 2.0: Berechnungen zum Bau von HiFi-Boxen, für Heimwerker / SPRACHGENERATOR / SOUND STQ (19 verschiedene Klänge)

**PD-Disk: 214**
MUSIK-DISK
Digi-Soundgenerator für drei verschiedene Längen mit zwei Demosounds.

**PD-Disk: 217**
Demoversionen von TommySoft Produkten: MEGA PAINT: Ein pixelorientiertes Zeichenprogramm / STAR TRASH: Das bekannte Weltraumspiel

**PD-Disk: 219**
DIGI-SOUND Jean-Michel Jarre 'ZOOLOOK MIX'

**PD-Disk: 220**
DIGI-SOUND & GRAFIK DEMO: 'KRAFTWERK', 'STARBYTE'

**PD-Disk: 221**
DIGI-SOUND 'BOLERO'

**PD-Disk: 222**
BIG DEMO der Exceptions: Sound & Grafik Demo

**PD-Disk: 223**
XXX INTERNATIONAL DEMO - Scroll & Grafik Demo

**PD-Disk: 224**
SPC MODULA II DEMO

**PD-Disk: 225**
IMAGIC DEMO DISK #1 - DENISE: Demoversion des neuen Application System Programms (f)

**PD-Disk: 226**
IMAGIC DEMO DISK #2 - DESKTOP VIDEO:68000 DANCE (f)

**PD-Disk: 227**
IMAGIC DEMO DISK #3 - DESKTOP VIDEO:NASTASJA (s/w)

**PD-Disk: 228**
MIDI.SEQ: Midi Sequenzer mit 10 Demo-Sequenzen / WALKMAN.TOS: Sound-Demo mit über 30 Melodien / REPLAY-/RECORD: Sound Sampler / THUNDERBIRD: Demo zu obigem Sound Sampler.

**PD-Disk: 229**
ASTRONOMIE-DISK SKY–2000: Prg. zur Darstellung des Sternenhimmels mit insgesamt 16354 Objekten (s/w) /EPH–87: Ephemeridenrechnungsprogramm für große Planeten und 15 Kleinplaneten / KALENDER 2.0: Erstellen Sie einen Jahreskalender / PLANETENDEMO: Graphische Darstellung der Planetenrotation / CLUSTER: Simulation der Verteilung von Sternen in einem Kugelsternhaufen / SUNSHINE: Graphische Darstellung der theoretischen Sonnenscheindauer für verschiedene geographische Breiten / KEPLER DEMO: Simulation der Bewegung eines Körpers um ein Gravitationszentrum / EPROG 0.1: Ephemeridenrechnung, wahlweise nach Eingabe der Bahnelemente oder nach Auswahl unter verschiedenen Kometen oder Kleinplaneten.

**PD-Disk: 230**
ORNAMENTE I: Über 20 Degasbilder (PI3) voll mit Ornamenten (s/w).

**PD-Disk: 231**
ORNAMENTE II: Eine weitere Disk mit über 20 Degasbilder (PI3) voll mit Ornamenten (s/w).

**PD-Disk: 232**
AVER: Ein Ausgabenverwaltungsprogramm, die Mini-Buchhaltung für die Haushaltskasse, mit Kuchendiagrammen / MOTET/SOMEWHERE: 2 Hybrid Arts MIDI Demos (brauchen MIDI-Prg) / 10 digitalisierte Bilder (PI1) von Computerteilen.

**PD-Disk: 233**
PRINT TECHNIK: Scanner-Demo

**PD-Disk: 234**
SCANNER: Sofwarepaket von ST Computer 4/88. Umrechnung des Bildes nach Helligkeit und Kontrast, div. Bildgrößen / MS DOS STEP: Schaltet B-Laufwerk-Step auf 6ms / BITTE EIN BIT! 3.0: Schnelles Kopierprogramm. Als ACC mit vielen Funktionen (z.B. Formaterkennung, Kopieren bis 11 Sektoren / FORMAT 1.0: ACC, Formatiert im Hintergrund (Multitasking) / SUPER FILECOPY: Filecopy, ideal für ein Laufwerk / MC87 1–9: Formatier-, Kopier- und Harddiskbackup-Prg / SNAPHELP: Konvertiert Doodle-, Fractalbilder, etc. in Degas Format / BETRACHT: Zum Ansehen von Bildern / TEMPLEMON: Maschinensprachmonitor & Debugger / 4 Degas Bilder (JIL JONES, RALF2, RUSH, ZZ TOP).

**PD-Disk: 235a**
GULAM SHELL: Die Shell für Modula-Programmierer / FLESH: Universelles Shell-Construction Kit / TEX SHELL: Die Shell für das Satzprg. ST TEX / SHAPES: Das Prg. läßt ein animiertes Pferd über eine Landschaft galoppieren / MANIPULATOR: Zum Verfremden von Bilder / BUBBLE EDIT: Spielfeld-Editor für Bubble Bobble (s/w)

**PD-Disk: 236a**
DATEI: Flexibles Datenverwaltungsprogramm. Freie Maskenerstellung per Dialog. Import, Export, Steuerzeichenanpassung / ARTUS: Artikelverwaltung, dient zum Verwalten von Artikeln aus Zeitschriften. Auswahl nach Stichpunkten, etc. / CAVEMINER: Ein Spiel ähnlich Boulder Dash (s/w) / QUICKMOUSE: Beschleunigt die Mausgeschwindigkeit / MENÜEDIT: Eine Art RCS für GFA-Basic-Menüleisten. Erzeugt einen kompletten Programmkopf für GFA-Basic, zum Einbinden in eigenes Programm (s/w) / TEMPELMON: Verfeinerte Version des ST-Monitors/Debuggers

**PD-Disk: 237a**
DRACHEN: Umsetzung eines 2000 Jahre alten Brettspieles. Grafisch sehr schön gestaltet(s/w) / SHANG: Ähnlich Drachen, unterschiedlicher Bildaufbau (s/w) / 3D-FRACTALS: Erzeugt ein dreidimensionales Fractalbild, sehr interessanter Effekt (s/w)

**PD-Disk: 238a**
PENTIMO: Verschiedene Puzzleteile müssen durch Drehen und Verschieben in einem beliebig großen Feld plaziert werden. Sehr schön gestaltet (s/w) / SCHECK: Bedrucken von Schecks und Überweisungsaufträgen. Leicht bedienbar, Anpassung an jedes Formular, speicherbare Stammdaten (BLZ, Kto) / DRUCKER: Druckeranpassungen für Scheck

**PD-Disk: 239a**
MEGAMAX-SHELL: Komfortable Shell mit direktem Aufruf aller benötigten Programme. Druckerausgabe mit Anpassung, zahlreiche Einstellungen / LATTICE-SHELL: Für Lattice C, im Stil von Turbo Pascal / XLISP-SHELL: Leicht zu bedienende Shell mit Source-Code in C / PROLOG-SHELL: Shell für Prolog 10 (PD), mit Source-Code in C / ANALYSE: Ideale Hilfe für Chemiker bei Elementaranalysen, mit guter Anleitung (s/w) / MS PLOT: Zeichnen von Massenspektren (s/w).

**PD-Disk: 240a**
SWING BY: Simulationsspiel mit der Schwerkraft. In drei Variationen müssen Sie einen Planeten an Sonnen vorbei zu seinem Ziel lenken. Mit Source-Code in GFA-Basic (s/w) / PLANET: Berechnung des Sternenhimmels zu beliebigen Zeiten und Orten. Blickrichtung: Himmel, Horizont, Nord-/Süd-Karten / STERNZEIT: Ähnlich Planet. Erkennt Sternbilder und Sternennamen. Mit Source-Code in GFA-Basic (s/w) / BENZIN: Benzinkostenrechnung mit grafischer Auswertung / KFZ: KFZ-Statistik von bis zu 4 Fahrzeugen (s/w) / LIGA-TAB: Tabellenberechnung für Vereine usw. Mit Saisonübersicht, Vereinsstatistik und vieles mehr (s/w) / TABELLEN: Tabellenverwaltung für Sportarten aller Art.

**PD-Disk: 241a**
LITERATUR: Verwaltung von Zeitschriftenartikel. Platz für umfangreiche Kommentare, Suche nach Buchstücken / PADM: Professional- Atari-Data-Manager, dBase II ähnliche Datenbank mit Kommandosprache mit ca. 60 Befehlen / BÖRSEN: Börsenmanager für alle, die Geld an der Börse verdienen wollen und dazu eine Übersicht brauchen / DODG EM: Zwei Rennwagen auf Kollisionskurs. Nur durch schnelle Reaktion kann man ausweichen. Mit digitalisiertem Sound (s/w).

**PD-Disk: 242a**
MORSE: Morse-Übungen. Gehörtraining durch verschiedene schnell gemorste Zeichen / CW TRAINER: Morsetrainer mit realistischen Störgeräuschen, Ausgabe in verschiedenen Geschwindigkeiten. Über die Maus kann auch gemorst werden (s/w) / MORSE 1.0: Ähnlich CW-Trainer, aber ein wenig einfacher / STUNDENPLAN: Dient zum Ausdruck eines Stundenplanes (s/w) / TOTOSYSTEM: Errechnet aus drei vorgegebenen Bänken ein Totosystem mit Gewinngarantie und bedruckt Totoscheine mit den Daten / WIDERSTAND: Gibt nach Anklicken der Farbkombinationen den Widerstandswert aus / EISENBAHN: Kontrolliert die Weichensteuerung von zwei Weichen mit Ansteuerung über Computer und Relais.Signalan- zeige auf dem Bildschirm (s/w) / LAUTSPRECHER: Berechnung von Frequenzfiltern und Gehäusevolumen / STICKER: Diskettendruckprogramm mit sehr vielen Optionen. Liest das Directory und übernimmt Filenamen ins Etikett, auch mit Bildern integriertes Zeichenprogramm für Etikettenbilder (s/w)

**PD-Disk: 243**
MYSTERY TOS: Demoversion eines Mailboxprogrammes, mit vielen Funktionen

**PD-Disk: 244**
MIDI MUS: Noteneditor für Yamaha PCR-800 & Notenprinter. Mit vielen Funktionen und 11 fertigen Musikstücken / MUSIK: Musikeditor zum Eingeben und Abspielen von Stücken, mit 14 fertigen Stücken.

**PD-Disk: 245**
BASICODE: Basic-Programme aus dem Radio. Auf dieser Diskette befindet sich die zum Empfang nötige Software und einige Beispielprogramme. Ein ausführlicher Bericht in ST VISION Nr. 8.

**PD-Disk: 246**
MONDLANDUNG: Landen Sie eine Mondfähre sicher auf der zerklüfteten Oberfläche eines Mondes. Vorsicht bei Magnetstürmen! In Omikron-Basic (s/w + f). / ST VISION CYBER STUDIO DEMO: Das ST VISION Logo fliegt durch die Luft (f)

**PD-Disk: 247**
ST VISION CYBER STUDIO DEMO: 3D Aniamtion eines Zimmers mit Computerarbeitstisch (f / 1MB)

**PD-Disk: 248**
BCS: Basic Construction Set - unterstützt die Erstellung von eigenen Desktops mit GFA BASIC / GC-SHELL: Shell für GFA BASIC, Interpreter und Compiler werden schnell aufgerufen / BEST SHELL: Universelle Shell, selbst einfach zu ändern / SAGROTAN 4.03: Der Virenkiller ! Das Programm erkennt und schützt vor allen bisher bekannten Viren - mit großer Virenbibliothek (s/w) / ANTIVIR: Zwei weitere Virenerkennungsprogramme (schnelles Erkennen und Ausschalten von Viren) / 3D FRACTALS 2.0: Fractals können einfach berechnet werden inkl. Bildern u.V1.0 (s/w)

**PD-Disk: 249**
EDIT 3D: Programm zum Erzeugen von 3D-Körpern, die Körper können frei bewegt werden (s/w) / ERDKUGEL: Animationsdemo-Die Erdkugel wird räumlich dargestellt und gedreht, wobei Drehung, Lage und Entfernung variierbar sind (s/w) / PENDEL: Die Schwingung eines Pendels wird mit Differentialgleichungen berechnet und grafisch dargestellt (s/w) / LIFE60: Das bekannte Generationsspiel (s/w) / LIFE 3D: Gelungene 3D Variante (s/w) / DATEI: Datenbankprogramm mit Beispieldateien von Plattenarchiv, Benzinverbrauch, Nährstofftabelle (s/w) / C.I.P. ST 5.0: Zeitschrift auf Diskette (Ausgabe: November 88) / C.I.P. Programme: ROCKET - eine Art Missile Command / AUTO - neue, verbesserte File-Select-Box / DATE -Programm zum bequemen Einstellen des Datums / ECS - Programm zum Konjugieren englischer Verben

**PD-Disk: 250**
NEO-BILDER: 6 Bilder im Neochromformat mit Slideshowprg.(f) / KONVERT: Konvertierung von Sinclair Spectrum Bildern in Degas Format (mit Beispielen) (s/w) / ZX-CONNECTION: Programm um Daten vom ZX-Spectrum auf den ST zu übertragen (s/w) / RANDOM ADRESS 1.21: Adressverwaltungsprogramm (s/w) / FONT.PRG: Wandelt den ST-System-zeichensatz in einen Digitalfont um, schön anzusehen (s/w).

**PD-Disk: 251**
SPIELE DISK
BUMERANG: Arkanoidvariante mit einem Bumerang anstelle eines Balles. Durch Anschneiden fliegt der Bumerang eine Kurve (s/w) / LUNAR LANDER: Ähnlich Mondlandung, Notlandung bei starken Bodenwinden auf einem Planeten, mit Absturzauswertung (s/w) / PUSH ME: Denkspiel, ein Quadrat muß am Bildschirm verschoben werden. Es sieht leichter aus als es ist (s/w) / TUZZLE: Durch Verschieben von Bildsegmenten mit Rohrleitungsstücken muß eine Rohrleitung von links nach rechts gelegt werden. Dabei ist Schnelligkeit und Reaktion gefragt, denn das Wasser fließt schon ! (sehr schwierig) (s/w) / ROCKET: Verteidigen Sie Ihre Städte gegen feindliche Atomraketen.

**PD-Disk: 252**
UPDATE-DISK I
Neue Programmversionen: XLISP 2.0 von PD-Disk Nr.211 / SHERLOCK von PD-Disk Nr.182 / COMMAND von PD-Disk Nr.122 / BITTE EIN BIT 3.3 v.Disk-Nr.234 / SUPER-FILE-COPY v.Disk-Nr.234

**PD-Disk: 253**
GEOGRAPH: Enthält Daten von 159 Ländern, Hauptstädten, Regierungen, Produkte, Handel, Religion, usw. Abfrage in Quizform (s/w) / GLOBUS: Zeigt die Erde von einem beliebigen Punkt im Weltraum / KEY HELP: Ermöglicht die Eingabe eines beliebigen Zeichens nach ‹Alternate› ‹Control› / DUMP.ACC, mit dem eine beliebige Datei angezeigt und die Daten darin geändert werden können / DRUCKERTEST: Ermittelt für jeden Drucker die wahren Zeiten für Text- und Grafikdruck. Testen Sie Ihren Drucker. / CFG-ANALYSE: Wandelt 1st Word CFG-Files in editierbare Hex-Datei zurück. LABORANT: Für den angehenden Chemiker (Mittel- bis Oberstufe, Studium).Berechnet alle relevanten Werte (z.B. Molmasse, Mengenteile, identifiziert ca. 90% der anorganischen Verbindungen (s/w)

**PD-Disk: 254**
Degas Bilder vom Spiel Outrun, Animation vom Spiel Outrun.(f)

**PD-Disk: 255**
AUDIO: zum Bedrucken von Etiketten für LP's, CD's, MC's und Video bzw. Digital Audio Tape D.A.T. (s/w) / GRAFCOMO: mit ausführlicher Anleitung. Malt geometrische Formen wie Kreise über immer komplexer werdende Figuren bis hin zum Teppich, die an eine mit dem Mikroskop betrachtete Zellstruktur erinnern (s/w) / LIFE: Noch eine sehr schnelle Variante des Lifeprogrammes (s/w) / LIFE88: Komfortables Lifeprogramm mit vielen Features.(f+s/w) / MANDEL2: Fractale Grafiken einmal anders.(s/w) / LIGA V25: Programm zum Erstellen einer Liga Tabelle. (f+s/w) / ZEITMAN2: Zeitmanager, Programm zur Erstellung eines Terminplans bzw. Terminkalender incl. Termine für Messen.(s/w) / KALEIDOSKOPPROGRAMM.(s/w)

**PD-Disk: 256**
225-Konv.Prg:Konvertiert innerhalb von Textdateien ASCII Code 225 in den Code 158. PC's verwenden für daß ß den Code 225, während der ST den Code 158 verwendet.(f+s/w) / ASCII-ED.PRG: dient zur Belegung der Tasten mit neuen ASCII-Codes.(s/w) / AUTOCOPY.PRG:Dient zum automatischen Kopieren von Dateien in die Ram-Disk. (f+s/w) / AUTONEC.PRG: Druckeranpassung für Nec Manager.Prg (f+s/w) / ACCWAHL + AUTOWAHL: Zum Starten von Programmen von Harddisk.(f+s/w) / BOOT-DEF: dient zum Definieren des Bootsektors.(f+s/w) / BDEF-ED: Dient zum Editieren des Bootsektors.(f+s/w)

**PD-Disk: 257**
DEPOT: Programm zum Verwalten von Aktienkursen (s/w) / ANLAGEN: dient zum Verwalten von Wertpapieranlagen, Anleihen, Aktien und ähnlichen Anlagen. Berechnungen zu jährlichen Zinsen können vorgenommen werden, ausführliche Beschreibung (s/w) / LST-BLATT: Lohnsteuerberechnungsprogramm mit neuen Daten für das Jahr 1988. (s/w) / ST-Calc: Kalkulationsprogramm / KALENDER.PRG: Sehr umfangreiches Kalenderberechnungsprogramm. (s/w) / FILECODE: Mit diesem Programm können einzelne Dateien mit Hilfe eines Paßwortes verschlüsselt und somit vor Mißbrauch geschützt werden. Es ist auch möglich, schon bereits verschlüsselte Files wieder zu decodieren. Das Programm läuft unter GEM und ist in Megamax-C programmiert.(s/w) / FILTER: Es vergleicht zwei Wortlisten im ASCII-Format miteinander und schreibt alle Wörter der ersten Liste, die nicht auf der zweiten enthalten sind, in eine neue Datei.(f+s/w) / MC-WRITER: Mit dem Programm können Musikkassetten beschriftet werden. Sehr komfortabel. Version 2.0 läuft in (f+s/w). / NEC-MANAG.: Dient der Einstellung von Druckern der Serie Nec P5/6/7 und Nachfolger. Viele zusätzliche Features wie z.B. das Umbenennen , Kopieren von Files, Dateien Vergleichen, Ordner Erzeugen und Löschen usw. (s/w)

**PD-Disk: 258**
CP6-ETIKETT: Zum Erstellen von Labels für 3.5' Disketten auf dem Nec.P6. Beim CP6 auch in Farbe. Mit ausführlicher Anleitung.(s/w) / LITTLE-4: Little Painter. Zeichenprogramm ähnlich Paint auf dem PC. Sehr komfortables und umfangreiches Malprogramm. Kreise, Rechtecke, Füllmuster, Lupenfunktion und vieles mehr. Dieses Malprogramm kann sich ohne weiteres mit professionellen Programmen messen. (s/w) /VOCMAN50:Vokabeldatenbankprogramm voll in Gem eingebunden. (f+s/w)

**PD-Disk: 259**
UPDATE-DISK II
SCANNER VERSION 1.3: Neue Version des Scannerprogrammes von PD Disk Nr. 234 / EASYTEXT 1.01: Neue Version des Textverarbeitungsprogrammes von PD-Disk Nr. 208

**PD-Disk: 260**
13 Bilder des Malprogramms Quantum Paint (f)

**PD-Disk: 261**
Bilder des Mal- und Animations-propgrammes DEGENIS III / Animationsdemo des Programmes DEGENIS III

**PD-Disk: 262**
Animationsdemo des Programmes DEGENIS III

**PD-Disk: 263**
ARCSHELL: Shell für ARC Programm / BIORYTHM: 3 verschiedene Biorhythmus-programme (s/w) / DYNAMIC RAM: Resetfeste Ram Disk mit freier Wahl für Laufwerkskennung / GTERM V.05: Grafik Terminal Emulation / NEC HELP: Converter von 8 Nadel- auf 24-Nadelgrafik, konvertiert von 80DPI auf 90DPI und von 240DPI auf 180DPI / SPEAKTEX TOS: Sprachausgabeprogramm / DISKCOPYTOS: Kopierprogramm

**PD-Disk: 264**
RUNSCAPE DEMO: Bekanntes CYBER STUDIO Animations Demo. Eine Diskette verwandelt sich in eine Disk-Rakete und begibt sich auf eine abenteuerliche Reise durch die Chips des Atari 1040 ST.(f)

**PD-Disk: 265**
SAMANTHA FOX BILDER IM TN1 (f) FORMAT UND 2X SPECTRUM MIT 512 FARBEN(f) / STARRAY: Super Defender Spiel als PD-Demo. Nur der 4.Level spielbar. Mit Supergrafik (f) / ST RALLEY: Autorennprogramm für zwei Spieler. Sicht aus Vogelperspektive. Als Knüller mit einem Streckeneditor zum Erstellen von eigenen Rennstrecken (f)

**PD-Disk: 266**
1ST TERMINAL V1.5: Super DFÜ Programm, Jetzt endlich Public Domain. Ein Muß für jeden DFÜ-Freak in seiner Sammlung.

**PD-Disk: 267**
Tutorial Disk: Eine Diskette voll mit Textfiles über den ST mit vielen Tips & Tricks aus amerikanischen Mailbox-systemen (Englischkenntnisse Voraus-setzung).

**PD-Disk: 268**
WELLER TOOLS: ENTWICKLUNGSSYSTEM für GFA-BASIC. Cross Reference Analyser für globale und lokale Variablen, sowie Übergabeparameter, Labels und Proceduren; findet Fehler und macht Verbesserungsvorschläge. Außerdem noch zahlreiche Hilfen, wie z.B. eine sehr kurze (kürzer geht es nicht mehr) Kalender-routine zum Finden eines Wochentages durch Eingabe des Datums. (s/w)

**PD-Disk: 269**
Dritte Monochromdemo vom Programm DEGENIS III PLUS und Demoshow mit Bildern. Nach Möglichkeit mit Blitter starten (s/w).

**PD-Disk: 270**
FIND FILE: Findet Texte und Programme auch im Ordner. Besonders gedacht für eine oder mehrere Festplatten. Erlaubt auch die Ausgabe auf Drucker. / SETUP: 'Accessory Loader' ermöglicht beim Einschalten des Computers die Auswahl der benötigten ACC und Auto-Programme. Bis zu 42 verschiedene Acc's möglich - maximal 6 gleichzeitig und 21 Auto-Load Programme sind anwählbar. Passwortschutz möglich.

**PD-Disk: 271**
ST VISION CYBER STUDIO DEMO DISK: Enthält eine Reihe von CAD 3D Objekt-dateien (z.B. Schachbrett, Schachfiguren, Bakteriopharge), mehrere Degasbilder (PI1 & PI3) der Objekte aus verschiedenen Positionen (f&s/w) / FUNKTIONS-PLOTTER: Die Cyber Control Files und ein paar PI3 Demobilder des CAD 3D Funktionsplotters aus ST VISION 2/89 (s/w)

**PD-Disk: 272**
DESKMANAGER 2: Programm zum Gestalten des Desktops / DESKSONG: Melodien, die im Hintergrund gespielt werden. / DESKHANDLER / FDI / FORMATX2 / HERO: Tolles Fantasy-Role-Play Spiel ähnlich der Apshai-Trilogie (f & s/w) / MONO1224: Software-Monochrom-emulator für ST Farbsysteme / M–SHADOW: Praktisches Disk-Back-up Programm. Komprimiert den kompletten Inhalt einer Disk in ein einziges File / VANTERM 3.6: Starkes Terminal-programm mit vielen Funktionen. Läuft natürlich unter GEM. / FLOPPYPRG

**PD-Disk: 273**
DEMOVERSION SOUNDMACHINE II: mit vielen Beispielsounds, die abgespielt werden können

**PD-Disk: 274**
PEGAFAKT V1.2: Fakturierungsprogramm mit integrierter Lager- und Adreßver-waltung - sehr schöne Menüführung (s/w)

**PD-Disk: 275**
MEGAPAINT II: Demo der neuen Version des Malprogrammes von Tommy Software

**PD-Disk: 276**
BASICODE DISK: Eine Diskette vollge-packt mit zahlreichen neuen Programmen und Utilities zum Thema Basicode

**PD-Disk: 277**
STOP005 - Das Diskettenmagazin aus Berlin: Neue Version des PD-Diskettenmagazins aus Berlin mit interessanten Artikeln und ein paar nützlichen Programmen

**PD-Disk: 278**
SPECTRUM BILDER: Neue Bilder des tollen Malprogrammes mit 512 Farben

**PD-Disk: 279**
XXX-RATED MAC PICTURES: Eine Diskette voll mit nicht ganz jugendfreien Monochrombildern im MAC-Format

**PD-Disk: 280**
MASTER TRACKS PRO DEMO: Demodiskette des neuen MIDI-Programmes MASTER TRACKS PRO

**PD-Disk: 281**
TREKTALK: Super-Digi-Sounds aus der bekannten Serie Raumschiff Enterprise / Star Trek. hören Sie Captain Kirk, Spock und viele andere bekannte Stimmen und Sounds aus der Serie. Ein Muß für alle Trekkies

**PD-Disk: 282**
BACKFLIP: Cybes-Studio Demo eines hüpfenden Skelettes (s/w)

**PD-Disk: 283**
ST VISION SONDERDISK ZU HEFT 3/89 OMIRIS: Die schnelle Tetrisvariante als Omikron Basic File und als Compilat / KAMERARUNDFLUG: Alle Listings aus Teil VI unseres Cyber-Lehrganges sowie auch noch viele PI3.Bilder

**PD-Disk: 284**
FUNCALC: Kalkulationsprogramm zur Bestimmung mathematischer Funktionen, Eingabe und Berechnung beliebiger Variablen und Funktionsterme, Simpson-Integral-Berechnung, eigenes Desktop (s/w) / FUNKTIONSPLOTTER 2.0: Komfortab-les Programm zur grafischen Darstellung mathematischer Funktionen. Viele Zusatzfunktionen. Bilder können grafisch aufbereitet und mit Text versehen werden (s/w) / MEDAT: Schön *anzusehende* Dateiverwaltung für Farbsysteme, frei definierbare masken, übersichtlicher Bildschirmaufbau, Serienbrieferstellung über 1st Mail möglich (f) / PROFIBASE ST: Professionelles Datenbankprogramm mit starkem Formulareditor. Paßwort-sicherung, Sortier- und Filtermöglichkeiten, frei definierbare Felder unterschiedlicher Arten (s/w)

**PD-Disk: 285**
HARDCOPY V1.0: Superaccessory - ermöglicht Hardcopies mit stufenlos einstellbarer Größe von 2 x 3 mm bis hin zu 40 x 21 m (kein Druckfehler !), Bilder können gedreht oder invertiert werden, für alle gängigen 9- und 24-Nadeldrucker / FONTPRINTER: Programm zum Erstellen von Draft- und NLQ-Downloadfonts für 9-Nadeldrucker. Guter Editor, inklusive ACC zum Übertragen der Fonts in Drucker-RAM / POSTER-PRINTER V1.2: Ermöglicht Ausdrucke in Postergröße für Epson-kompatible 9-Nadeldrucker, liegt als Omikron.BAS File vor. Anpassung an andere Drucker deshalb möglich / BTXDESK: Hilfsprogramm für BTX-Beistelldecoder, Seiten können abgespeichert und ausgewertet werden, BTX Mitteilungen können vorgefertigt und dann in das BTX-System eingespielt werden (s/w)

**PD-Disk: 286**
KLESPED: Der kleine Sprite-Editor mit den großen Möglichkeiten zum Erstellen von Sprites und Füllmustern. Sprites können u.a. gespiegelt, rotiert und verschoben werden. Bildauschnitte können in Sprites umgewandelt werden. Erstellte Sprites können einfach in Programme eingebunden werden (s/w) / EDITOR: Praktisches Programm zum Erstellen von Mauszeigern, Sprites und Grafikblöcken. Läuft nur in Farbe, aber es können auch Objekte für die höchste Auflösung erstellt werden (f) / SPRITEKLAU: Dieses kleine Utility durchforstet Programme nach Sprites und bringt sie auf den Bildschirm. Dort kann man sie verändern und abspei-chern. (mind.1MB) / FUßBALL-MANAGER: Neue Version des Programmes

von PD-Diskette Nr. 184, managen Sie einen Fußballverein, führen Sie ihn aus der Kreisklasse ind die Bundesliga, 1MB (s/w)

### PD-Disk: 287

MONOPOLY: Sehr schöne ST-Version des bekannten Brettspieles. Regeln sind bekannt. Spielstände können abgespeichert werden, sehr schöne Grafik (s/w) / RAMSES: Interessante Mühlevariante mit mehreren Spieloptionen, schön aufgemachtes Spiel (s/w) / SPEEDMASTER ST: Schnelles Joystickspiel - sammeln Sie in mehreren Levels Gegenstände ein, ohne von den Mutanten erwischt zu werden (f)

### PD-Disk: 288

MAGIC-LOTTO V7.4: Grafisch sehr schön gestaltetes Programm zum Lottospielen bzw. zahlen ermitteln (s/w) / LOTTO V1.0: Programm zum Auswerten von Systemlottoscheinen unter Berücksichtigung des Vollsystems und des VEW-Kürzungssystemes (s/w) / ST LOTTO ANALYSATOR: Hilft bei der Auswertung des 4-Wochenscheines, läuft voll unter GEM mit schöner Grafik, inkl.GFA Basic Source (s/w) / LOTTOMATIC V1.0: Programm zur Ermittlung der Lottozahlen aufgrund vorhergegangener Ziehungen mit grafischer Darstellung der statistischen Häufigkeitsverteilung (s/w) / VEREIN: Programm für die Vereinsverwaltung, Führen der Mitgliederkartei, Erstellen von Listen (s/w) / ÜBERWEISUNG: Endlich können Sie jetzt Dank diesem Programm von Ihrem ST auch die lästigen Überweisungsformulare ausstellen lassen.

### PD-Disk: 289

Ein komplettes Modula-2 Entwicklungssystem. Entwickelt wurde der Compiler von der ETH Zürich, die Portierung auf den Atari ST erfolgte von LPR Uni München.

## SONDERDISKETTEN

Neu im Angebot sind die im folgenden aufgeführten Disketten. Hierbei wurden die Programme aus der bestehenden Library nach den Schwerpunkten Programmiersprachen (PS) und Technik&Wissenschaft (TW) zusammengestellt. Selbstverständlich sind auch diese Disketten doppelseitig bespielt.

### PD-Disk: PS001

XLisp Shell, 12/87: Zur einfachen Benutzung des XLisp-Interpreters (m) / XLisp 2.0, 2.0 - 02.88: XLisp ist eine objekt-orientierte Programmiersprache (m) / ST Basic Programme: Eine Sammlung von vielen kleinen ST Basic Programmen (m) / Logo Programme: Sechs kleine Beispielprogramme für LOGO (m)

### PD-Disk: PS002

Sharp-PD: Eine Programmsammlung für Sharp-Pocket-Computer 140x (m) / ProShell, 12/87: Zur einfachen und bequemen Anwendung von Toy Prolog ST (m) / Toy Prolog ST, 3.0: Eine Prolog-Version, die sich an Prolog-10 anlehnt (m) / PC-Ass: Ein Assembler und Disassembler für Sharp-Pocket-Computer (m)

### PD-Disk: PS003

Smalltalk: Little Smalltalk mit ausführlicher Anleitung und Beispielen (m)

### PD-Disk: PS005

Assembler, 1986: Ein Assemblerpaket mit integriertem Zeileneditor (f/m) / A68, 1.0: Ein Assembler im MC68000 Standard (f/m)

### PD-Disk: PS006

ZRef, 26.04.87: Analysiert ein C-Programmtext und gibt C-Konstrukte aus (m) / Megamax Shell, 1.0: Eine Shell speziell für den Megamax-C-Compiler (m) / Lattice Shell: Eine Shell ähnlich Turbo-Pascal für Lattice-C (m) / Lattice Utilities: Zum Umgang mit Binärdateien im GST-Format (f/m) / XRef: Erzeugt Cross-Referenz-Listen über C-Programmlistings (m) / Printf: Für C-Programmierer eine neue Printf-Funktion (f/m) / Line-A C: Für C-Programmierer eine Einbindung der Line-A-Routinen (f/m) / Templemon, 1.8 - 06/87: Maschinensprachemonitor und Debugger mit vielen Funktionen (f/m) / PExecMon: Zeigt alle ausgeführten Programme mit ihren Parametern an (m) / TFU The File Utility: Ergänzend zu TGS ein Programm für Fileoperationen (m) / TGS The Graphic Shell: Eine selbstkonfigurierbare Shell mit vielen Optionen (m) / TBI 68K, 2.0: Tiny BASIC 68K für den Atari ST. Sourcecode beiliegend (f/m)

### PD-Disk: PS007

Menu Editor, 1.0: Erleichtert das Erstellen von Drop-Down-Menüs für Gfa-Basic (m) / Basic Construction Set, 1.0: Erleichtert die Erstellung von Menüs unter Gfa-Basic (m) / Umwandel: Umwandeln von .h Dateien in LST-Files für Gfa-Basic (m) / RCS Icon Maker, 1.2: Zur Umwandlung von Bildausschnitten in Icons oder Images (m) / Gulam, 0.01 - 04/87: Ein Command-Line-Interpreter mit UNIX-ähnlichen Befehlen (m) / Flesh, 1.0: Eine flexible Shell für den universellen Einsatz (m)

### PD-Disk: PS008

Weller Tools für Gfa-Basic, 1.2: Ein Entwicklungssystem für Gfa-Interpreter und Compiler (f/m)

### PD-Disk: PS009

XRef, 1.2 - 05/87: Erstellt Cross-Referenz-Listing für ein Gfa-Basic-Programm (m) / Gfa-Basic Utilities: 26 kleine Beispielprogramme in Gfa-Basic zum Einbinden (f/m) / Star Ref: Untersucht ein Gfa-Basic-Programm auf bestimmte Variablen (m) / GfaBasRO, 2.0: Run-Only-Interpreter für Gfa-Basic 2.0 (f/m) / G&C Shell, 1.3 - 09/88: Zur einfachen Benutzung des Gfa-Interpreters und Compilers (m

### PD-Disk: PS011

Pas-Help, 16.08.87: Eine Pascal-Datei wird nach Schlüsselwörtern analysiert (m) / Mathlib, 1.1 - 10/86: Eine Library mit mathematischen Funktionen für ST Pascal (f/m) / Complex Library, 1.0 - 01/87: Eine Library zum Rechnen mit komplexen Zahlen unter Pascal (f/m) / TOPS, 2.00 - 08/87: The other Pascal Shell, zur einfachen Benutzung von Pascal (m)

### PD-Disk: TW001

BR-Funktion, 1.3 - 04/86: Einfacher Funktionszeichner (m) / Werte-Plotter, 1.7 - 6/87: Programm zum grafischen Auswerten von Meßwerten (m) / Plot it!, 1.0 - 6/87: Funktionsplotter mit Zoom-Funktion (m) / Funktionszeichner, 1.0: Zeichnen beliebiger mathematischer Funktionen (m)

### PD-Disk: TW002

Periodensystem der Elemente: Lernprogramm für den Chemieunterricht (m) / Moleküle 3D, 2.1 - xx787, Dient zur Darstellung von Molekülen (f/m) / Elementar-Analyse, 1.40 - 87/88: Dient zur Auswertung von Ergebnissen aus Elementara analysen (m) / Laborant ST, 1.09: Nützliches Berechnungsprogramm für Chemiker (m)

### PD-Disk: TW003

Swing-By: 3 Spiele mit der Gravitation und ihren Folgen (m) / Pendel: Simulation von Schwingungen (m) / Masterlife: Eine umfangreiche und komfortable Life-Variante (m) / 3D-Life: Eine Variante in 3D-Darstellung (m) / Life 88, 1.3: Diese Version von Life läuft auch in Farbe (f/m) / Life 60: Eine einfache Life-Variante (m) / Life is Life, 3 - 6/87: Eine Life-Version unter GEM (m) / Krieg der Kerne, 02/87: Zwei Programme bekämpfen sich im Speicher Ihres Computers (m)

### PD-Disk: TW005

Zust: Analyse und Simulation linearer Regelkreise (m) / Turingmaschine: Realisierung eines Turingmaschinen-Modells (m) / Laokoon, 3: Simulation von NMR-Spektren (m) / IR, 1.0: Infrarot-Spektroskopie (m) / Ganglion: Programm zur Simulation neuraler Netze (m) / Fram77: Finite-Element Programm für ebene Eigenwertprobleme (m)

### PD-Disk: TW006

E-Plan: Programm zum Zeichnen von Schaltplänen (m)

### PD-Disk: TW007

Statist, 1.1 - 1987: Zur statistischen Auswertung von Zahlen jeder Art (m) / Meßwert 520 ST, 1.0: Meßwertverarbeitung unter GEM (m) / Meßwertanalyse, 1.0 - 04/87: Umfangreiche Meßwertanalyse in Omikron-Basic (m)

### PD-Disk: TW008

MS-Plot, 19.05.88: Zum Zeichnen von Massespektren in der Chemie (m) / Drei-D-Funktionsplot, 2.0 - 05/87: Zur räumlichen Darstellung von Funktionen (m) / CNC-Simulation Fräsen, 1.0 - 10/87: Simulation einer Fräsmaschine (m) / Carpet Designer, 23.07.87: Funktionsplotter für 3D-Teppiche (m)

### PD-Disk: TW009

Astrolabium, 0.6: Berechnet Sternpositionen und zeichnet Sternkarten (m)

### PD-Disk: TW010

Widerstand: Erleichtert das Decodieren von Widerstandswerten (m) / Transistorvergleicher, 1986: Schnelles Auffinden von Transistor-Vergleichstypen (m) / Lautsprecher: Zur Berechnung von Weichen für 2-Wege-Boxen (m) / High-End C, 2.0: Zum Entwerfen von Lautersprecherboxen (m) / LGB Eisenbahn: Zur Überwachung des Bahnhofes einer Modelleisenbahn (m) / Biorhythmus ST, 15.02.87: Einfache Erstellung des persönlichen Biorhythmus (m)

### PD-Disk TW011

Sternzeit 1.0, 1.0.1 - 3/88: Anzeige und Ausgabe der Sterne eines Himmelausschnittes (m) / Ephemeriden: Darstellung von Himmelskörpern, auch durch Zeitraffer (f/m) / Orbit, 1.2: Zur Bestimmung von Satelliten in einem Orbit (m) / Kepler, 15.03.87: Simulation von Bahnbewegungen in einem Gravitationsfeld (m)

## IHRE BESTELLUNG

Für Bestellungen aus unserer Public Domain Library verwenden Sie bitte unser Bestellformular auf Seite 61. Einfach kopieren (oder ausschneiden), ausfüllen und an unsere Adresse schicken.

# PD-TOPHITS

## Ausführliche Erklärungen zu Spitzenprogrammen aus unserer PD-Library

## VANTERM 3.6 - Ausgezeichnetes Terminalprogramm von PD-Diskette Nr. 272

Nachdem wir in der letzten ST VISION 1st Terminal aus unserer PD-Library vorgestellt haben, möchten wir Ihnen heute ein anderes Terminalprogramm, nämlich VanTerm 3.6, vorstellen, das sich auf PD-Diskette Nr. 272 befindet.

VanTerm wurde von William A. Van Nest von VanGuard Datasystems, Lanham MD - USA, in GFA Basic 2.0 entwickelt und liegt in seiner kompilierten Version ohne Sourcecode vor. Das Programm läuft unter GEM und ist ein solides Terminalprogramm mit vielen nützlichen Funktionen.

So kann man z.B. die Funktionstasten mit eigenen Befehlsmakros belegen oder sich ein eigenes Dial-Directory anlegen. Dabei können sowohl die Makros als auch das eigene Dial-Directory sowie diverse Grundeinstellungen in einem Configurationfile von VanTerm aus abgestellt und abgespeichert werden. Beim Neustart des Programmes wird dann das File mit dem Namen VANTERM.CNF automatisch eingeladen. Andere CNF-Files können jederzeit von VanTerm aus nachgeladen werden. Somit kann man sich für verschiedene Applikationen unterschiedliche CNF-Files erstellen.

Autodial Directory 1-301-577-3659 Editor

Select name to edit with left mouse button or hit right button to exit

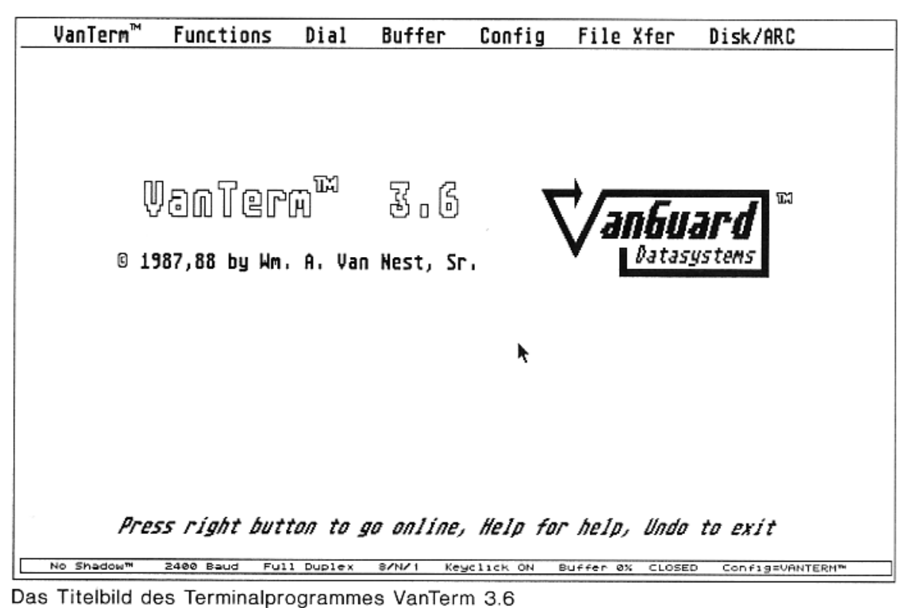
| | | |
|---|---|---|
| | MichTron Inc. BBS | Empty |
| 02 | VanGuard Datasystems BBS | Empty |
| | Empty | Empty |
| | Empty | Empty |
| | Empty | Empty |
| | Empty | Empty |
| | Empty | Empty |
| | Empty | Empty |
| | Empty | Empty |
| | Empty | Empty |
| | Empty | Empty |
| | Empty | Empty |
| | Empty | Empty |
| | Empty | Empty |
| | Empty | Empty |

Press the INSERT key to edit all Modem Control Strings

Hier kann man die Telefonnummern von Mailboxen oder Freunden abspeichern.

Äußerst praktisch sind auch die über 80 KB ausmachenden Help-Texte. Hat man die Help-Funktion aktiviert, so braucht man nur noch die Funktion, die einer Erläuterung bedarf, anzuklicken und schon wird der betreffende Help-Text von Diskette nachgeladen und eingeblendet.

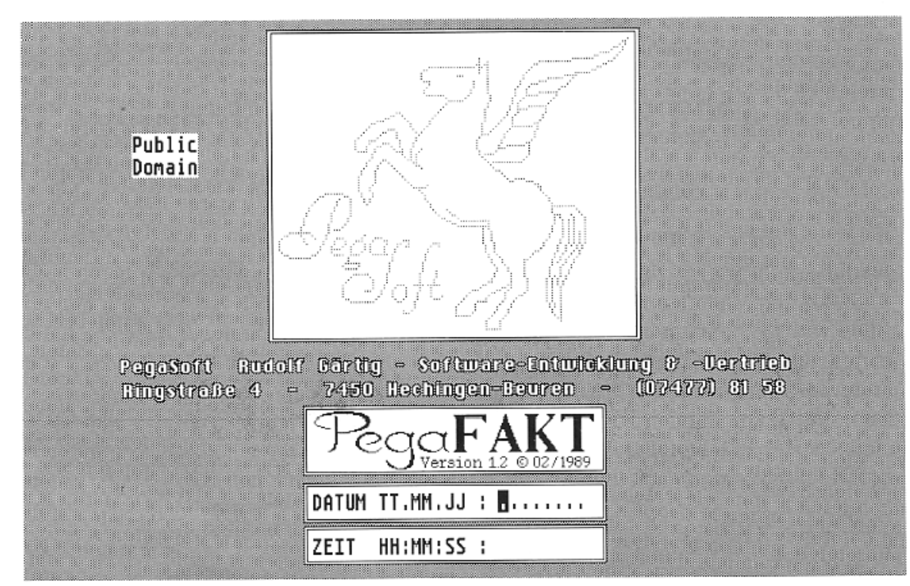
Ebenso erwähnenswert sind auch noch die ARC-Möglichkeiten, die VanTerm bietet, vorausgesetzt man verfügt über das File ARC.TTP. Dann kann man nämlich von VanTerm aus ARC-Files erstellen oder dekomprimieren, ohne das Terminalprogramm zu verlassen. Diese und noch einige weitere hier nicht erwähnten Funktionen machen die Qualität von VanTerm aus. mts




Das Titelbild des Terminalprogrammes VanTerm 3.6

# Pega FAKT - Fakturierung mit Lager- und Adreßverwaltung von PD-Diskette Nr. 274

PegaFAKT V.1.2 ist die PD Version des gleichnamigen Programmes, das in der Bundesrepublik von Pegasoft vertrieben wird. Es handelt sich hierbei um ein Fakturierungsprogramm mit integrierter Lager- und Adressverwaltung. Die PD-Version erlaubt die Eingabe von bis zu 50 Lagerartikeln und bis zu 50 Adressen. Da zusätzlich aber auch Artikel und Adressen ohne Vergabe einer Artikel- bzw. Kundennummer verarbeitet werden können, dürfte die PD-Version kleineren Firmen und Betrieben durchaus ausreichen. Die Vollversion des Programmes, bei der die Anzahl der möglichen Datensätze nur vom vorhandenen Speicherplatz begrenzt wird, ist für DM 99 bei der Firma Pegasoft, Ringstr. 4, 7450 Hechingen-Beuren erhältlich.




Das Titelbild von PegaFAKT V.1.2

Mit PegaFAKT können Sie verschiedene Aufgaben des täglichen Geschäftslebens erledigen. Einerseits können Sie damit Adressen verwalten und Adreßaufkleber drucken. Andererseits können Sie sich damit eine einfache Lagerverwaltung aufbauen. Dann können Sie natürlich Rechnungen und Lieferscheine drucken, in denen die eingegebenen Daten verarbeitet werden.

Das Programm läuft komplett menügesteuert ab. Über Funktionstasten kann man verschiedene Untermenüs abrufen bzw. wieder ins Hauptmenü zurückgelangen. Dies ist so komfortabel eingerichtet, daß man bei der Bedienung die fehlende GEM-Benutzeroberfläche überhaupt nicht vermißt.

```
PegaFakt V1.2   © 02/1989   by PegaSoft   Rudolf Gärtig   7450 Hechingen-Beuren   PUBLIC
                                                                                  DOMAIN
                         H A U P T M E N U E

                    Daten einlesen........1
                    Stammdaten............2

                    Lagerverwaltung.......3
                    Fakturierung..........4
                    Adressenverwaltung....5

                    Daten sichern.........6

                    Start PegaLIST........7

                    Programmende..........8
                    Programm-Neustart.....9

            Menueauswahl mit )ENTER( eingeben!

MIT:  F1-ZURÜCK | F2-HAUPTMENUE | F3-LAGER | F4-FAKTURIERUNG | F5-ADRESSEN
```

Das Hauptmenü von PegaFAKT V.1.2

Probleme mit der Druckeranpassung gibt es bei PegaFAKT auch nicht. Denn im Stammdatenteil kann man das Programm an seinen Drucker unter Zuhilfenahme des Druckerhandbuches sehr leicht anpassen.

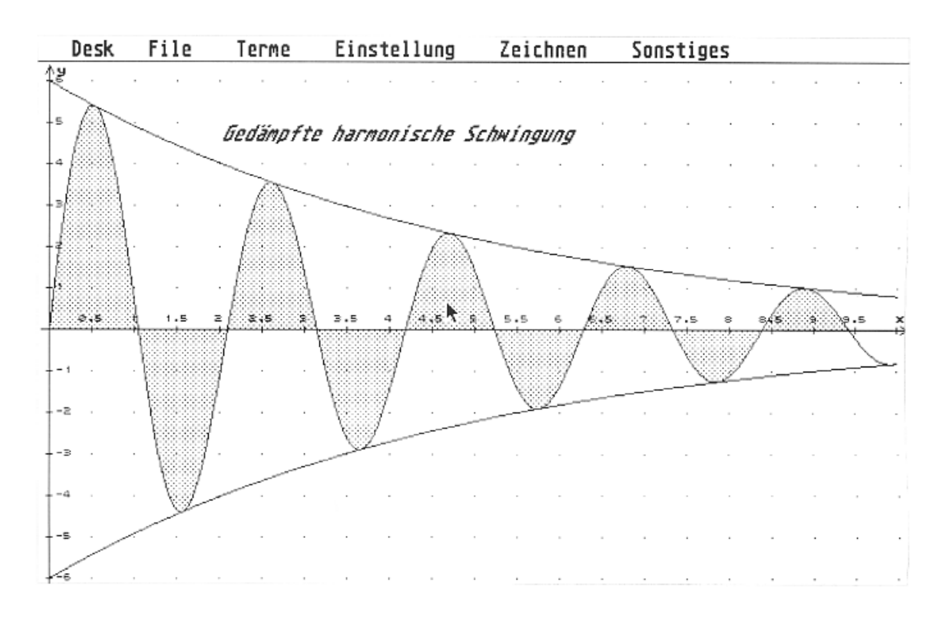
Äußerst praktisch bei der Rechnungsschreibung ist, daß man neben den normalen Positions- und Summenfeldern auch Zusatztexte mit auf die Rechnung setzen kann. Hier kann man Sonderangebote oder irgendwelche anderen Informationen, die für den Empfänger interessant sind, unterbringen.

Im Kundenstamm werden außer der Kundennummer und der Anschrift auch noch andere Felder geführt. So kann man sich hier die Anzahl der bisherigen Einkäufe, das Datum des letzten Einkaufs sowie spezielle Bemerkungen anzeigen lassen.

PegaFAKT läuft auf Monochromsystemen mit mindestens 512 KB. Es kann natürlich nicht mit professionellen Fakturierungspaketen konkurrieren, die über DM 100 kosten, aber es stellt dennoch eine äußerst günstige Alternative dar. mts

# FUNKTIONSPLOTTER 2.0 - Komfortabler Kurvenzeichner von PD-Diskette Nr. 284

Der Funktionsplotter 2.0 ist ein Programm zur grafischen Darstellung mathematischer Funktionen. Dabei können bis zu fünf Funktionsterme als Zeichenketten eingegeben werden. Die gezeichneten Kurven können außerdem noch auf unterschiedlichste Weise aufbereitet werden, sei es durch Hinzufügen von Texten, Füllen von Flächen mit Mustern oder Einzeichnen von Geraden. Desweiteren ist es möglich, sowohl Termgruppen mit Konstantenlisten als auch fertige Grafiken auf Diskette abzuspeichern. Der Funktionsplotter 2.0 beinhaltet eine umfangreiche Anleitung, die man sich natürlich auch vom Programm aus anzeigen lassen kann (m). mts



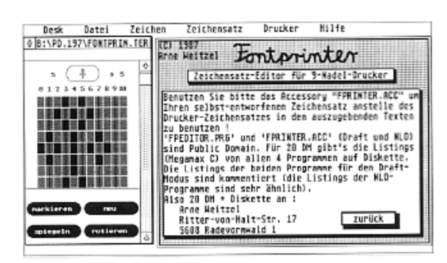

Eine Grafik, die mit dem Funktionsplotter 2.0 erstellt wurde.

# PROFIBASE ST - Komfortables Datenbankprogramm mit starkem Formulareditor von PD-Diskette Nr. 284

Der Maskeneditor des besten PD-Datenbankprogrammes Profibase ST.

Profibase ST ist ein umfangreiches PD-Datenverwaltungsprogramm für alle ST Computer mit Monochrommonitor. Die Speicherung der Daten erfolgt index-sequentiell. Man kann seine Dateien durch Paßwörter sichern. Feldeingaben können vom Programm auf ihre Richtigkeit geprüft werden. Man kann mehrere Ausgabemasken und Listen erstellen. Dabei verfügt das Programm über vielfältige Sortier- und Filtermöglichkeiten. Besonders komfortabel ist der Maskeneditor, der über einige nützliche Grafikfunktionen verfügt. Profibase ST arbeitet unter GEM. Eine Druckeranpassung für Nec-Drucker und Kompatible wird mitgeliefert. (m) mts

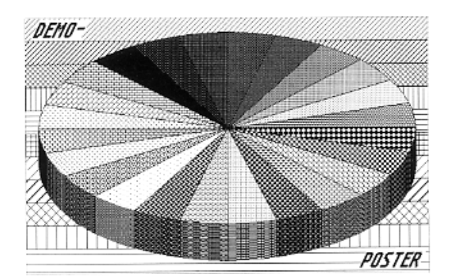
# DRUCKERUTILITIES - Drei äußerst nützliche Hilfsprogramme von PD-Diskette Nr. 285




Das erste Programm heißt FONTPRINTER und dient zum Erstellen von Draft- und NLQ-Download-Zeichensätzen für 9-Nadeldrucker. In einem komfortablen Editor kann man seine eigenen Zeichensätze entwickeln, verändern und natürlich auch abspeichern. Mit dem beigefügten FPRINTER.ACC besitzt man dann die Möglichkeit, mehrere Zeichensätze in den Speicher einzuladen, von denen dann einer ausgewählt werden kann, der im Drucker-RAM abgelegt wird und dort den Standard-Drucker-Zeichensatz ersetzt.

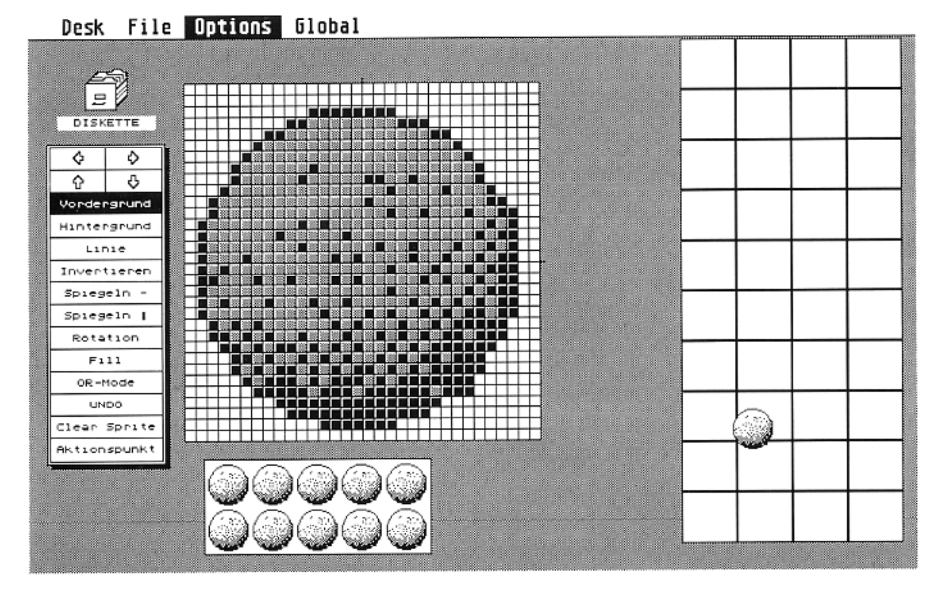
Das zweite Utility heißt PD-HARDCOPY V1.0 und ist ein Accessory, mit dem man Bildschirmausdrucke in allen möglichen Variationen erstellen kann. Dabei ist die Größe stufenlos wählbar zwischen sage und schreibe 2 x 3 mm und 40 x 21 m. Die Bilder können in vier Drehlagen, jeweils um 90 Grad gedreht, gedruckt werden. Das Programm ist für 9- und 24-Nadeldrucker geeignet. Spezifische Druckeranpassungen können vorgenommen werden.

Modus : 24Nad/6D    Invert : nein
Winkel: 0 Grad    Spalte : 0
Größe : DinA5    Teilbild: nein
Faktor: < 02.00    Angleich: nein
Seite : 1    Papier: einzel
Anzahl Blätter (x * y) : 1 * 1
PD-Hardcopy (Thomas Lörsch, April 88) Kontonr.: 5403219 VoBa Karlsruhe    Ende




Der dritte Druckergehilfe heißt POSTER-PRINTER V1.2. und dient, wie der Name schon sagt, zum Ausdrucken von Bildern in Postergröße. Das Programm ist für Epson-kompatible 9-Nadeldrucker ausgelegt. Es ist in Omikron Basic geschrieben, wobei der komplette Sourcecode auf der Diskette enthalten ist. Somit kann man es mit Leichtigkeit auch an andere Drucker anpassen. Sollten Sie also Veränderungen vornehmen wollen, so sind ihren Fähigkeiten als Programmierer keine Grenzen gesetzt (m) mts

# KLESPED - Der kleine Sprite-Editor mit den großen Möglichkeiten von PD-Diskette Nr. 286

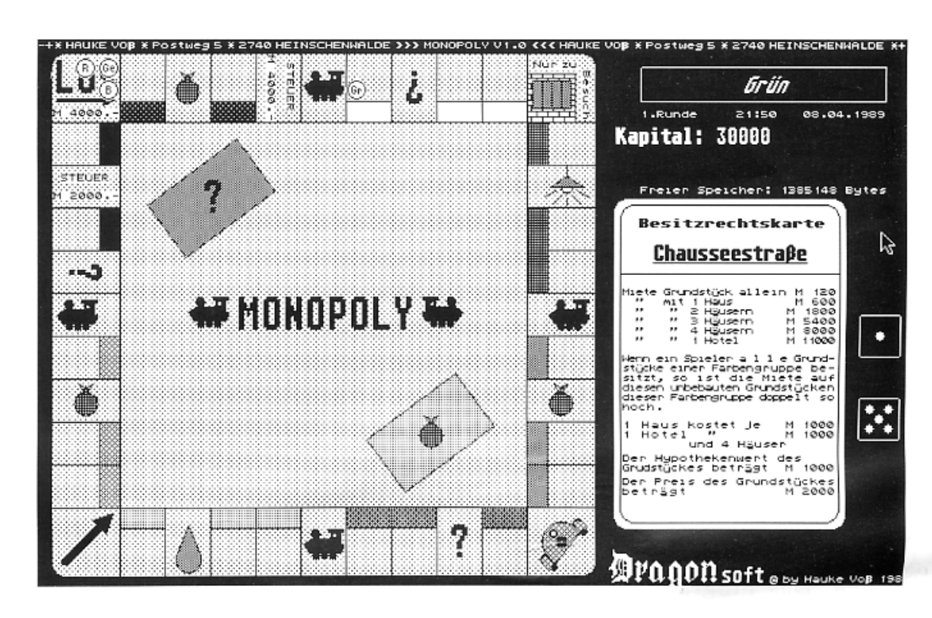



KLESPED - Der kleine Sprite Editor.

Mit dem KLEinen SPrite EDitor kann man relativ einfach Sprites und Füllmuster erzeugen. Das Programm verfügt über eine Fülle von Funktionen. Im Editor kann man auf verschiedene Arten die Sprites spiegeln, rotieren, verschieben oder anderweitig verändern. Außerdem kann man auch Doodle-Bilder (32000 Bytes) einladen und daraus ein 32 x 32 Feld in den Editor übernehmen. Sehr nützlich ist auch die Ausgaberoutine, die eine Datei erzeugt, die es ermöglicht, die Sprites einfach in Proceduren höherer Programmiersprachen einzufügen. Als weitere Zugabe befinden sich noch einige Pascal-Demoprogramme im Ordner des Programmes, die den Einsatz von 32-Bit Füllmusterroutinen erläutern (m). mts

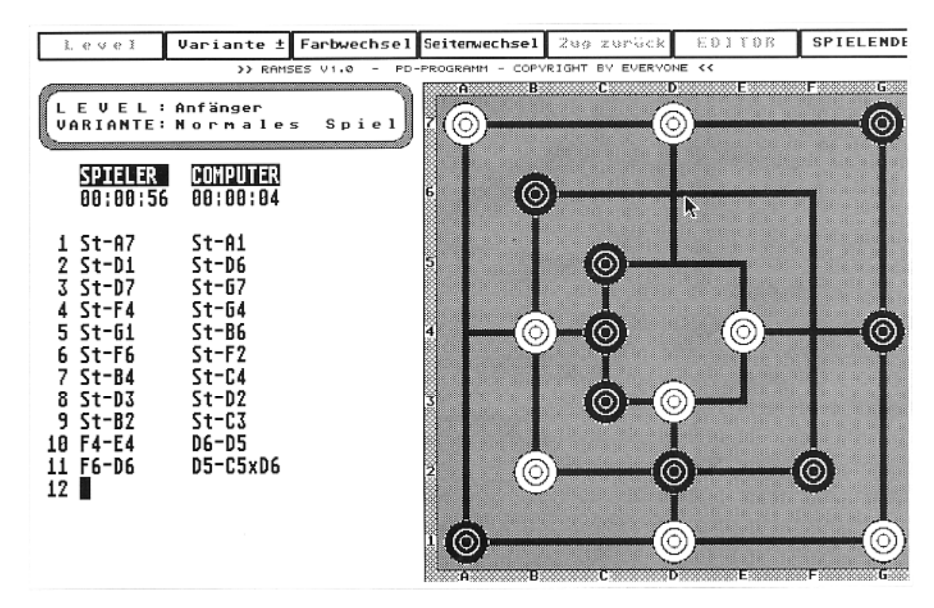
# MONOPOLY - Das bekannte Brettspiel von PD-Diskette Nr. 287

Wer kennt nicht das bekannte Parker Brother Spiel Monopoly? Auf PD-Diskette Nr. 287 befindet sich eine sehr schöne Variante dieses Spieles für alle ST Systeme mit Monochrommonitor. Zwei bis sechs Spieler können gleichzeitig an Monopoly teilnehmen. Sehr praktisch ist auch die eingebaute Option, die es erlaubt Spielstände abzuspeichern bzw. alte Spielstände einzuladen. Das Würfeln kann man entweder selbst durchführen oder vom Computer übernehmen lassen. Selbstverständlich wird auch eine Bestenliste der Monopolisten auf Diskette geführt. Die allgemeinen Spielregeln dürften ja wohl jedem bekannt sein. Das Programm ist wirklich ein Muß für jeden Monopolyfan (m). mts



Die ST Version des bekannten Brettspieles Monopoly.

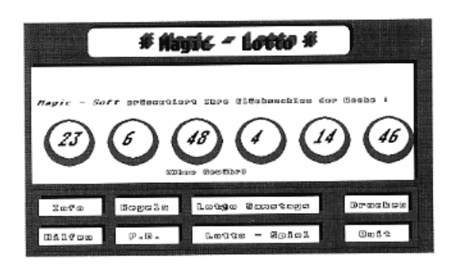
# RAMSES - Interessante Mühle-Variante von PD-Diskette Nr. 287



Eine gelungene Mühlevariante mit dem ST als sehr starkem Gegner.

Ramses ist die Umsetzung des bekannten Brettspieles Mühle für den ST. Man hat die Möglichkeit, zwischen drei Varianten zu wählen. Die erste Variante ist das normale Mühle Spiel. Falls keine freien Gegnersteine mehr verfügbar sind, ist die Wegnahme von Steinen erlaubt. Bei der zweiten Variante darf die Mühle nie geschlagen werden, während sie bei der dritten immer geschlagen werden kann. Man kann Ramses gegen den Computer spielen oder man kann den Computer auch gegen sich selbst spielen lassen. Sehr originell ist auch die Funktion Seitenwechsel, mit der man mitten im Spiel die Rollen tauscht. Der Computer übernimmt dann die Steine des Spielers und umgekehrt (m). mts

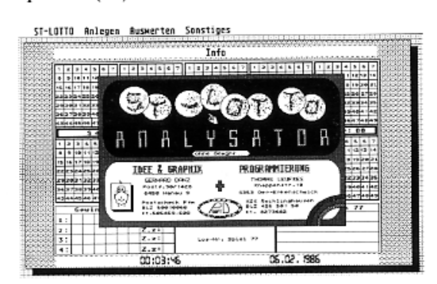
# LOTTO 6 aus 49 - Vier Programme rund um das bekannte Spiel mit den Glückskugeln von PD-Diskette Nr. 288



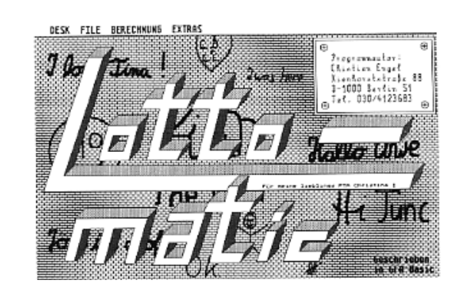

Das erste Programm heißt MAGIC-LOTTO V7.4. Es ist grafisch sehr schön aufbereitet und verfügt über zwei Hauptoptionen. Entweder kann man sich vom Computer die Lottozahlen, so oft man will, zufallsmäßig berechnen lassen oder man kann einfach mit dem Computer ein bißchen Lotto-Spielen. Das Programm läuft nur in der höchsten Auflösung auf allen ST Computern (m).



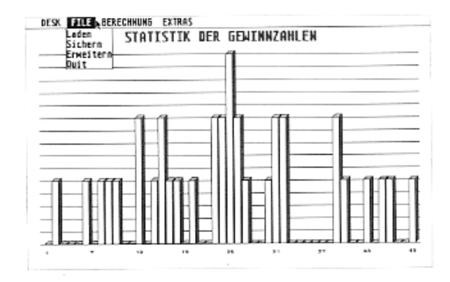

Das nächste Programm heißt schlicht und einfach LOTTO V1.0 und dient zum Auswerten von Systemlottoscheinen. Es berücksichtigt dabei das Vollsystem und das VEW-Kürzungssystem. Eine Hardcopy dieses Programmes sehen Sie unten in der linken Spalte (m).




Das dritte Programm heißt ST-LOTTO-ANALYSATOR, läuft nur in der höchsten Auflösung und hilft bei der Auswertung von 4-Wochenscheinen. Wie man der obigen Hardcopy entnehmen kann, ist der ST-LOTTO-ANALYSATOR grafisch sehr schön aufgemacht und läuft voll unter GEM. Das Programm liegt als GFA-Basic-Source-File auf der Diskette vor, was dem interessierten Hobby-Programmierer einen Blick hinter die Kulissen erlaubt (m).




Das vierte und letzte Lottoprogramm auf unserer PD-Diskette Nr. 288 ist LOTTOMATIC V1.0. Es ermittelt unter Zuhilfenahme bereits erfaßter Ziehungen neue Zahlen. Dabei kann man die Datei um weitere Zahlen ergänzen. Vielleicht verhilft einem aber auch die grafische Darstellung der statistischen Häufigkeitsverteilung zum erhofften Lottoglück. Diese Diskette ist ein Muß für jeden begeisterten Lottospieler (m). mts




# MODULA II - Keine Demo sondern ein echter PD Compiler von PD-Diskette Nr. 289

Der auf der PD-Diskette 289 enthaltene Modula-2 Compiler und der zugehörige Debugger wurden am Institut für Informatik der ETH Zürich unter Leitung von Prof. N. Wirth entwickelt. Die Portierung des Compilers und Debuggers auf den Atari ST, die Anpassung an GEM und die Erstellung aller enthaltenen Bibliotheksmoduln (AES, VDI, GEMDOS, Standard- und System-Bibliothek, etc.) und Dienstprogramme (Loader, Linker, Stacksize, etc.) erfolgte am Lehrstuhl für Prozeßrechner der Technischen Universität München (LPR). Dieses Modula-2-System wurde für Ausbildungszwecke konzipiert und wird zusammen mit dem ebenfalls am Lehrstuhl für Prozeßrechner entwickelten computerunterstützten Modula-2-Kurs zur Programmierausbildung in der Fakultät für Elektrotechnik und Informationstechnik der Technischen Universität München verwendet. Wie der Compiler, so stammt auch der Debugger aus dem Geburtsort von Modula-2, aus der ETH Zürich. Der Debugger ist ein symbolischer Post-Mortem-Debugger. Das heißt, er wird nach einem Laufzeitfehler vom M2LOADER gestartet und zeigt nicht irgendwelche Speicherinhalte, sondern verwendet den Quellcode. Die Fehlerzeile ist fett gedruckt. kuw

# ST VISION SHOP

## Abokarte

Die Bestellung kann innerhalb einer Woche beim ST VISION Leserservice schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.

**Das ST VISION Abonnement hat folgende Vorteile:**

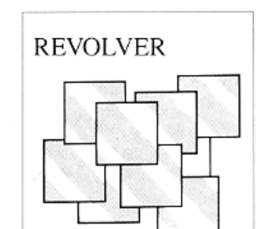
- Der Abonnent wird automatisch Mitglied im gleichnamigen Userclub.
- Er kann die mehrmals im Jahr stattfindenden Usertreffen kostenlos besuchen.
- Er bekommt sämtliche Disketten der PD-Library zu vergünstigten Preisen.
- Er bekommt alle Hefte bequem sofort nach Erscheinen frei Haus ohne Mehrkosten zugeschickt.

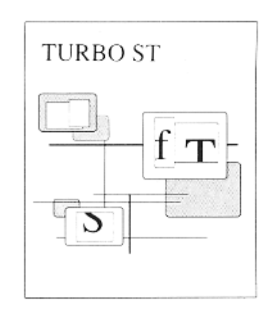
ses Pro-
ı geniale
ngebaute
n Casset-
' Aufnah-
lie ganze
oder Tex-
ngewähl-
schnitten.
er wieder
INTER-
ommuni-
Zusehen.

chen wurde.

Um die Sache aber noch interessanter zu machen, teilt REVOLVER Ihren ATARI ST in Partitionen auf, wahlweise zwei bis acht Stück. Die Größe einer Partition kann in 256k Schritten eingestellt werden (z.B. 256k + 768k = 1 MByte). Jede Partition stellt einen eigenständigen ST dar und kann mit beliebigen eingefrorenen Programmen bestückt werden. Sie brauchen dann wirklich nur umschalten.

Doch REVOLVER kann noch mehr, z.B. umfangreiche Diskettenfunktionen wie




Das Programm Turbo ST ist die Softlösung des Blitters. Warum also noch auf die Hardware warten?! Besonders für Besitzer des 520 STM oder 1040 ST ist Turbo ST interessant. Denn Turbo ST ist **der** Softwareblitter!

Turbo ST wird als Desk-Accessory installiert und beschleunigt die Ausgabe von Texten auf dem Bildschirm. Dabei werden auf Text basierende Arbeiten sogar

## PD-Library

Die Disketten unserer Library sind zu 99% doppelseitig bespielt. Dies ist zu ihrem Vorteil, denn dadurch bekommen Sie zu einem günstigen Preis mehr Software.

Zur Bestellung schneiden Sie bitte die nebenstehende Karte aus und kleben sie auf eine Postkarte. Diese senden Sie an:

ST VISION
Stichwort: PD Bestellung
Postfach 1651
D-6070 Langen

Bankverbindung:
Postgiroamt Ffm
BLZ 500 100 60
Kto. 4520 88-607

Haben Sie nur ein einseitiges Laufwerk, so geben Sie bitte getrennt die Programme an, die Sie auf einseitigen Disketten benötigen. Durch den erhöhten Arbeitsaufwand beträgt der Preis DM 12 pro Diskette.

Hiermit bestelle ich aus der ST VISION PD-Library folgende Disketten:

Zum Stückpreis von (bitte ankreuzen)

( ) DM 8 für Mitglieder

( ) DM 10 für Nichtmitglieder

( ) Ich bestelle eine komplette PD-Liste für DM 5

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Zahlungsart (bitte ankreuzen) :
( ) Der Betrag ist bereits überwiesen.
( ) Verrechnungsscheck liegt bei.
( ) Per Nachnahme zzgl. DM 5

Stückpreis x Anzahl der Disks DM
zzgl. Versandkosten je Bestellung DM 3,-

ENDSUMME: DM
==========

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

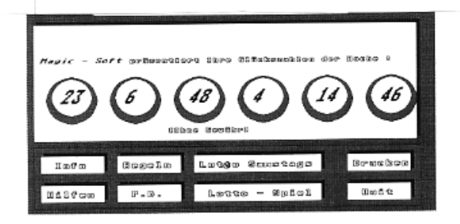
Datum, Unterschrift

# VORSCHAU ST VISION Nr. 4

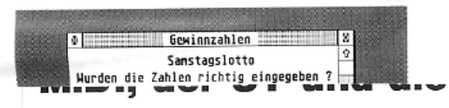
## Impressum

ST VISION erscheint regelmäßig alle zwei Monate. Herausgeber ist der Anwenderclub ST VISION, der eine unabhängige Vereinigung von Atari Usern darstellt. Orthographische Fehler in den Artikeln sind voll beabsichtigt und besonders für solche Leute gedacht, die gerne die Fehler anderer suchen.

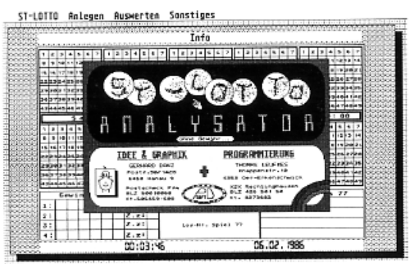
Sämtliche Veröffentlichungen in ST VISION erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Warennamen werden ohne Gewährleis-
…ung benutzt. Für unaufge-
…nuskripte übernehmen wir
…ung für die Richtigkeit der
… trotz sorgfältiger Prüfung
…ernommen werden. Nach-
…g der Redaktion. Nament-
…ndbeiträge geben nicht in
…r Redaktion wieder.



Das erste Programm heißt MAGIC-LOTTO V7.4. Es ist grafisch sehr schön aufbereitet und verfügt über zwei Hauptoptionen. Entweder kann man sich vom Computer die Lottozahlen, so oft man will, zufallsmäßig berechnen lassen oder man kann einfach mit dem Computer ein bißchen Lotto-Spielen. Das Programm läuft nur in der höchsten Auflösung auf allen ST Computern (m).



schlicht und einfach LOTTO V1.0 und dient zum Auswerten von Systemlottoscheinen. Es berücksichtigt dabei das Vollsystem und das VEW-Kürzungssystem. Eine Hardcopy dieses Programmes sehen Sie unten in der linken Spalte (m).



Das dritte Programm heißt ST-LOTTO-ANALYSATOR, läuft nur in der höchsten Auflösung und hilft bei der Auswertung von 4-Wochenscheinen. Wie man der obigen Hardcopy entnehmen kann, ist der ST-LOTTO-ANALYSATOR grafisch

Das vi…
gramm… usergroup
Nr. 288…
ermitte…
reits…
Zahlen…
um v…
Vielleic…
die g…
statisti…
zum e…
Diskett…
begeist…



**Interessante Neuigkeiten über die neue Musik-Wundermaschine aus den USA.**

**und natürlich wieder viele aktuelle Testberichte von neuer ST Soft- und Hardware.**

**Autoren dieser Ausgabe**
Ralf Rudolph (pky)
Jürgen Wehnert (jw)
Oliver Saalfeld (oli)
Bernhard Milzetti (bm)
Christian Strasheim (cs)

**Anzeigenleitung**
Kai-Uwe Wahl

**Druck**
Ferling Druck

**ISSN:** 0934-6716

ST VISION ist eine international Usergroup für Atari Anwender. Der Jahresbeitrag beträgt DM 30.- inkl. Versandkosten + Mwst bzw. DM 50.- inkl. Versand Ausland.
Unsere Anschrift lautet:

ST VISION
Postfach 1651
6070 Langen
Tel.: 06103 / 1866
BTX 061031866-0001

Bankverbindung:
ST VISION, Kai-Uwe Wahl
Bezirkssparkasse Langen
BLZ 505 516 21, Kto. 112 031 650
Postgiroamt Frankfurt, Kai Uwe Wahl
BLZ 500 100 60, Kto. 4520 88-607

**Inserentenverzeichnis**

# INTERLINK ST

Aller Kommunikationsanfang ist schwer. Doch wir möchten es Ihnen so leicht wie möglich machen. INTERLINK ST ist mit Sicherheit eines der komfortabelsten DFÜ-Programme für den ATARI ST, mit dem Sie weltweit kommunizieren kön-




nen. Trotzdem überzeugt dieses Programm durch eine fast schon geniale Einfachheit. Zum Beispiel der eingebaute Recorder. Er funktioniert wie ein Cassettenrecorder. Einfach die "Taste" Aufnahme anklicken und schon wird die ganze Arbeit mit allen Einstellungen oder Texten, die Sie eingeben oder der angewählten Mailbox übertragen, mitgeschnitten. Und diese Aufnahme kann später wieder abgerufen werden. Dann führt INTERLINK ST die aufgezeichnente Kommunikation selber durch - zum Zusehen. Komfortabel, oder...?!

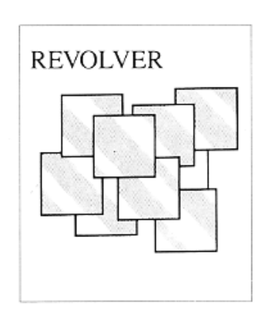
INTERLINK ST - DFÜ im Griff
Programm und Handbuch in Deutsch
Unverbindliche Preisempfehlung DM 79,-

# REVOLVER

Bevor Sie jetzt in Deckung gehen, lesen Sie noch ein paar Zeilen weiter. REVOLVER ist kein Spiel und absolut ungefährlich für Sie! Nicht jedoch für Ihren ST, denn REVOLVER lauert im Hintergrund und handelt sofort. REVOLVER friert den Rechner ein! Jetzt kann der gesamte Inhalt des RAM-Speichers auf Diskette, Festplatte oder RAM-Disk abgespeichert werden. Zu jeder Abspeicherung sichert REVOLVER die zugehörigen Hardwareregister, alle normalen und residenten Programme, Deskaccessories usw. Die Speicherung erfolgt komprimiert. Die so eingefrorenen Programme können wieder geladen werden. Dann ist die Weiterarbeit an der gleichen Stelle möglich, an der das Programm ursprünglich unterbrochen wurde.

Um die Sache aber noch interessanter zu machen, teilt REVOLVER Ihren ATARI ST in Partitionen auf, wahlweise zwei bis acht Stück. Die Größe einer Partition kann in 256k Schritten eingestellt werden (z.B. 256k + 768k = 1 MByte). Jede Partition stellt einen eigenständigen ST dar und kann mit beliebigen eingefrorenen Programmen bestückt werden. Sie brauchen dann wirklich nur umschalten.

Doch REVOLVER kann noch mehr, z.B. umfangreiche Diskettenfunktionen wie

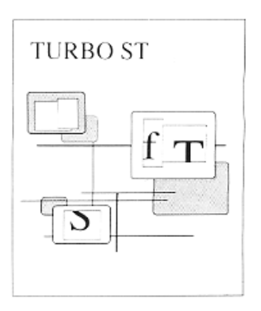



Kopieren, Anhängen von Dateien, Umbenennen, Löschen, Verschieben (d.h. Kopieren und anschließendes Löschen an der ursprünglichen Stelle), Ordner erstellen und löschen. Befehlstrings können an alle Ports (also auch Keyboard oder Midiport) gesendet werden. Die Bewegungsgeschwindigkeit der Maus läßt sich im Faktor von 1:1 bis 1:6 variieren. Warm- oder Kaltstart sind ebenfalls möglich.

Mit REVOLVER wird das Ordnerproblem beseitigt. Die aufrufbare und beliebig große RAM-Disk liegt außerhalb der Partitionen und ist natürlich resetfest. Das gleiche gilt auch für den frei zu definierenden Druckerspooler.

REVOLVER - Der Volltreffer
Programm und Handbuch in Deutsch
Unverbindliche Preisempfehlung DM 129,-

# TURBO ST




Das Programm Turbo ST ist die Softlösung des Blitters. Warum also noch auf die Hardware warten?! Besonders für Besitzer des 520 STM oder 1040 ST ist Turbo ST interessant. Denn Turbo ST ist **der** Softwareblitter!

Turbo ST wird als Desk-Accessory installiert und beschleunigt die Ausgabe von Texten auf dem Bildschirm. Dabei werden auf Text basierende Arbeiten sogar im Mega ST mit Blitterchip noch schneller. Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Programmeditoren oder einfach das Anzeigen von Texten im Desktop - die Ausgabe wird um ein vielfaches schneller gegenüber der normalen Anzeige.

Wie es funktioniert? Einmal installiert arbeitet Turbo ST, indem es Calls an GEM-DOS-Routinen abfängt und sie mit optimierten Routinen abarbeitet. Ohne Bastelei und löten. So einfach ist es, wenn was funktioniert!

Turbo ST - Der Softwareblitter
Programm und Handbuch in Deutsch
Unverbindliche Preisempfehlung DM 79,-

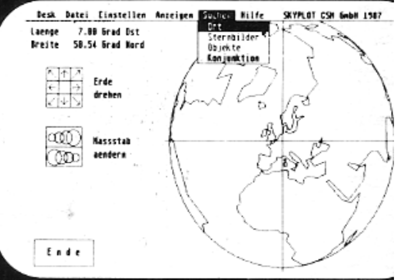



BELA Computer Layout- und Vertriebs GmbH Unterortstraße 23-25 6236 Eschborn Tel.: 06196-481944 Fax.: 06196-481930

STARKE SOFTWARE

# DER GESTEIGERTE WAHNSINN:

# SKYPLOT Plus 2




Bestimmen des Standortes

**TECHNISCHE DATEN IN KÜRZE:**

- ★ läuft auf ATARI ST mit mind. 1 MByte, Monochrom- oder Farbmonitor
- ★ zwei Sterndatensätze mit 613 bzw. **15.384 Sternen**
- ★ **1054 Nebel, Sternhaufen** und **Galaxien**
- ★ Daten im ASCII-Format, erweiter- und veränderbar
- ★ **8 Planeten, Sonne, Mond** und 3 Kometen fest eingestellt
- ★ zusätzlich Bahnelemente von 17 **Kleinplaneten** und **14 Kometen**
- ★ Eingabe **eigener Bahnelemente** möglich, **elliptisch** und **parabolisch**
- ★ Speichern und Laden aller eingestellten Werte, auch der Bahnelemente
- ★ **6 Kartenarten:** sichtbarer Himmel, Horizont-, Polar-, Äquatorial-, Übersichts- und Umgebungskarte
- ★ **Vergrößerung** auf rechteckigen Karten mit der Maus
- ★ **maßstäbliche Darstellung** der Planeten **mit Phasen**
- ★ Datumsbereich **4713 v. Chr.** bis **22666 n. Chr.**
- ★ Präzissions- und Parallaxenkorrektur
- ★ geographische Breite und Länge einstellbar
- ★ Zeiteingabe als Weltzeit, Ortszeit oder Julianisches Datum
- ★ **3-D Darstellung** und Himmel von Planeten anderer Sterne
- ★ **viele Diagramme:** Finsternisverlauf, Hertzsprung-Russel-Diagramm, Differenzbewegung zur Sonne, Sichtbarkeit
- ★ **Suchen** nach **Konjunktionen, Oppositionen, größten Elongationen, Sternbedeckungen** durch den Mond, **Finsternissen...**
- ★ Planetariumsprogramm eingebaut und einzeln
- ★ Speichern und Laden von Bildern im komprimierten Format, DOODLE oder DEGAS
- ★ komprimierte Bildsequenzen laufen auch ohne Hard- oder Ramdisk schnell ab und brauchen wenig Speicherplatz
- ★ Objektgruppen einzeln abschaltbar
- ★ Sterne nach Spektralklassen selektierbar
- ★ **Gradnetz** mit einstellbarem Abstand
- ★ Berechnung von Kulmination, Auf- und Untergang, Dämmerungszeiten
- ★ **Stellarstatistik** zählt Sterne auf Ausschnitt und Gesamthimmel
- ★ und vieles mehr...

Was wird dargestellt (hier mit 15.384 Sternen)

**Update nur DM 50,-**

Finsternisverlauf

**SKYPLOT Plus 2 nur DM 198,-**

- Handbuch ca. **290 Seiten,** besonders auch für den Anfänger geschrieben
- wesentlich genauer und trotzdem **schneller** als SKYPLOT PLUS

Ansicht des Sonnensystems aus verschiedenen Blickwinkeln **Maßstab** und **Winkel** beliebig einstellbar

- **Planetenlauf** zeigt bewegte Planeten, heliozentrisch oder genozentrisch mit einstellbarem Winkel und Maßstab
- Starten anderer Programme, ohne SKYPLOT verlassen zu müssen
- **verschiedene Hardcopy-Formate,** auch gedreht
- **Suchen** nach Objekten und Sternbildern mit Wildcards
- ...und vieles mehr, wofür hier kein Platz mehr ist



Invertierter Himmel mit 613 Sternen + Planeten

Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise.

Sonnensystem in Bewegungssimulation

## SO ETWAS GAB'S FÜR DEN ATARI NOCH NIE!

**BESTELLCOUPON** einsenden an Heim Verlag · Heidelberger Landstr. 194 6100 Darmstadt-Eberstadt

Bitte senden Sie mir ____ Stück **SKYPLOT PLUS 2** für nur **DM 198,-**\ St. ____ Stück **UPDATE** für nur **DM 50,-**\ St. zzgl. DM 5,- Versandkosten (unabhängig von der Bestellmenge). Zahlung: ☐ Nachnahme ☐ Scheck liegt bei ☐ per Vorauszahlung

Name ____________ Vorname ____________ PLZ, Ort ____________

Str., Hausn. ____________ Unterschrift ____________

Benutzen Sie auch die in ST-COMPUTER vorhandene Bestellkarte.

**Heim Verlag**
Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon 06151-56057